

Oberon Zell-Ravenheart

POLIROM



La limita
cunoașterii

Manual de inițiere în vrăjitorie





La limita cunoașterii

Cînd Harry Potter s-a urcat în Expresul de Hogwarts, ți-ai zis inclusat că ar fi trebuit să te afli în locul lui. Acum știi că nu e doar o poveste. Vrăjitoria se învață după manual și oricine poate deveni vrăjitor, chiar și tu. Ții în mîini propria Academie de Magie, un grimoar special creat de un maestru al științelor oculte, din care vei afla cum să-ți faci un altar și cum să-ți croiești mantia, care sînt ierburile de leac și corespondențele dintre elementele naturii, ce incantații să rostești pentru a te îmbogăți și ce fază a lunii îți aduce iubirea aproape. O carte inspirată de învățăminte străvechi și adevăruri sacre, la care pînă acum doar ai visat.

Cum să devii vrăjitor • Fundamentele magiei • Întoarcerea la natură • Grădina ta magică • Însemnele vrăjitorești • Magia practică • Despre ritualuri • Divinația • Alchimia • Stăpînirea animalelor • Cosmologia • Matemagia • Zeii tuturor popoarelor • Bestiarul magic • Vrăjitorii moderni

Editura POLIROM



www.polirom.ro



Cînd Harry Potter s-a urcat în Expresul de Hogwarts, ți-ai zis în ciudat că ar fi trebuit să te afli în locul lui. Acum știi că nu e doar o poveste. Vrăjitoria se învață după manual și oricine poate deveni vrăjitor, chiar și tu. Ții în mîini propria Academie de Magie, un grimoar special creat de un maestru al științelor oculte, din care vei afla cum să-ți faci un altar și cum să-ți croiești mantia, care sînt ierburile de leac și corespondențele între elementele naturii, ce incantații să rostești pentru a te îmbogăți și ce fază a lunii îți aduce iubirea aproape. O carte inspirată de învățăminte străvechi și adevăruri sacre, la care pînă acum doar ai visat.

Cum să devii vrăjitor • Fundamentele magiei • Întoarcerea la natură • Grădina ta magică • Însemnele vrăjitoarești • Magia practică • Despre ritualuri • Divinația • Alchimia • Stăpînirea animalelor • Cosmologia • Matemagia • Zeii tuturor popoarelor • Bestiarul magic • Vrăjitorii moderni

Oberon Zell-Ravenheart (Timothy Zell) este licențiat în psihologie la Westminster College, Missouri, și a urmat cursuri la Universitatea Washington din St. Louis. Cofondator al Bisericii Tuturor Lumilor și al Asociației de Cercetări Ecosofice (1977). Cărți publicate: *Creating Circles and Ceremonies: Rituals for All Seasons and Reasons* (în colaborare, 2006), *Companion for the Apprentice Wizard* (2006), *Dragonlore: From the Archives of the Grey School of Wizardry* (în colaborare, 2006), *A Wizard's Bestiary* (în colaborare, 2007).

Oberon Zell-Ravenheart, *Grimoire for the Apprentice Wizard*

GRIMOIRE FOR THE APPRENTICE WIZARD © 2004 Oberon Zell-Ravenheart.
Original English language edition published by Career Press, 3 Tice Rd., Franklin Lakes,
NJ 07417 USA. All rights reserved.

© 2007 by Editura POLIROM, pentru prezenta traducere

www.polirom.ro

Editura POLIROM

Iași, B-dul Carol I nr. 4 ; P.O. BOX 266, 700506
București, B-dul I.C. Brătianu nr. 6, et. 7, ap. 33, O.P. 37;
P.O. BOX 1-728, 030174

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României:

ZELL-RAVENHEART, OBERON

Manual de inițiere în vrăjitorie / Oberon Zell-Ravenheart; trad.: Mihaela Vinătoru
și Lucia Dos. – Iași: Polirom, 2007

ISBN 978-973-46-0720-4

I. Vinătoru, Mihaela (trad.)

II. Dos, Lucia (trad.)

133.4

Printed in ROMANIA

Oberon Zell-Ravenheart

Manual de inițiere în vrăjitorie

Cu contribuția lui Ellen Evert Hopman, Raymond Buckland, Raven Grimassi, Patricia Telesco, Jesse Wolf Hardin, Morning Glory Zell-Ravenheart și alți membri ai Consiliului Cenușiu

Traducere de Mihaela Vinătoru
și Lucia Dos

O, tinere viitor vrăjitor, bine ai venit în lumea magiei și a misterului ! Eu, Oberon Zell-Ravenheart, voi fi mentorul și călăuza ta pe drumul la capătul căruia vei deveni un adevărat vrăjitor. Vei avea ca profesori și alți membri ai Consiliului Cenușiu – magi și înțelepți. Poate că într-o zi te vei alătura lor. Vrăjitoria este împărtășită de la maestru la învățăcel printr-un program de ucenicie. Acest grimoar va fi manualul tău pentru prima parte a călătoriei. Îți este dedicat doar ție – și celor în care ai absolută încredere. Păstrează-l la loc sigur și secret – aceste mistere nu trebuie să cadă în mâini nepotrivite ! Și dacă dorești să-ți aprofundezi studiile în artele oculte, intră pe site-ul Grey School of Wizardry la www.GreySchool.com.

Cuprins

<i>Prefață. Grimoarul și Consiliul Cenușiu (Raymond Buckland)</i>	9
<i>Mulțumiri</i>	13
<i>Cuvânt înainte. Un monolog vrăjitoresc</i>	15
<i>Chemarea (Jesse Wolf Hardin)</i>	18
<i>Introducere</i>	19
Cursul 1. Vrăjitoria	23
Secțiunea I. Despre vrăjitori	25
Secțiunea a II-a. Cum să devii vrăjitor	37
Secțiunea a III-a. Fundamentele magiei	49
Secțiunea a IV-a. Artele magice	64
Secțiunea a V-a. Talentele magice	77
Secțiunea a VI-a. Capacitatea de a visa	90
Secțiunea a VII-a. Tiparele magiei	98
Cursul 2. Natura	109
Secțiunea I. Misterele naturii	111
Secțiunea a II-a. Sufletul naturii	125
Secțiunea a III-a. Elementele	137
Secțiunea a IV-a. Întoarcerea la natură	149
Secțiunea a V-a. Aventuri în natură	162
Secțiunea a VI-a. Grădina ta magică	174
Cursul 3. Practica	193
Secțiunea I. Etica magiei	195
Secțiunea a II-a. Instrumentele magiei	206
Secțiunea a III-a. Însemnele vrăjitoarești	222
Secțiunea a IV-a. <i>Sanctum sanctorum</i>	234
Secțiunea a V-a. Lumea magică	243
Secțiunea a VI-a. Corespondențe	255
Secțiunea a VII-a. Semne și simboluri	272
Cursul 4. Ritualurile	287
Secțiunea I. Magia practică	289
Secțiunea a II-a. Spațiile pentru ritual	306
Secțiunea a III-a. Despre ritualuri	317
Secțiunea a IV-a. Conducerea unui ritual	331
Secțiunea a V-a. Timpurile magice	346
Secțiunea a VI-a. Roata anului	357
Secțiunea a VII-a. Vrajile	372

Cursul 5. Spectrul. Partea I	391
Secțiunea I. Meditația (magia acvamarin)	393
Secțiunea a II-a. Vindecarea (magia albastră)	402
Secțiunea a III-a. Știința ierburilor (magia verde)	417
Secțiunea a IV-a. Divinația (magia galbenă)	430
Secțiunea a V-a. Iluzionismul (magia portocalie)	447
Secțiunea a VI-a. Alchimia (magia roșie)	459
Cursul 6. Spectrul. Partea a II-a	471
Secțiunea I. Stăpânirea animalelor (magia cafenie)	473
Secțiunea a II-a. Cosmologia (magia violetă)	489
Secțiunea a III-a. Matematica (magia transparentă)	504
Secțiunea a IV-a. Magia ritualică (magia albă)	517
Secțiunea a V-a. Cunoașterea desăvârșită a învățăturilor (magia cenușie)	528
Secțiunea a VI-a. Atele întunecate (magia neagră)	545
Cursul 7. Folclorul	559
Secțiunea I. Celelalte Lumi	561
Secțiunea a II-a. Zeii tuturor popoarelor	573
Secțiunea a III-a. Ceilalți	589
Secțiunea a IV-a. Bestiarul magic	599
Secțiunea a V-a. Vrăjitorii în istorie	611
Secțiunea a VI-a. Vrăjitorii moderni	623
Epilog. Acordarea diplomelor	635
 <i>Anexa A. Istoria cronologică a timpului magic</i>	645
<i>Anexa B. Biblioteca vrăjitorului</i>	652
<i>Anexa C. Referințe bibliografice și sursa ilustrațiilor</i>	656
<i>Index</i>	665

Prefață

Grimoarul și Consiliul Cenușiu

Mulți dintre noi și-au dorit să se urce în Expresul de Hogwarts și să se îndrepte spre academia care te învață adevăratele lucruri interesante ale vieții. Lucruri precum magia, știința plantelor medicinale, divinația, invocția etc. Cu alte cuvinte, ne-am dorit să învățăm *vrăjitoria*. Una este să citești despre experiențele altcuiva – chiar ale unui personaj atât de fascinant cum este Harry Potter – și alta e să poți trece tu însuși prin tot procesul de educație magică. Ar fi copleșitor să știi că poți intra la o astfel de școală și că profesorii tăi sînt cei mai buni vrăjitori din lume. Dar cum să găsești și să te înscrii la o astfel de academie a vrăjitorilor?

Te vei bucura să afli că nu trebuie să aștepti să-ți fie trimisă o invitație specială, adusă fie de o bufniță mesageră, fie în alt fel. Nici măcar nu trebuie să fii odrasla vreunui vrăjitor sau a unei vrăjitoare. De fapt, poți să fii un Încuiat în toată regula și să intri totuși la această școală. *(S-a zvonit chiar că unii Încuiați adulți au fost alți de atrași de ea, încît pînă și ei s-au strecurat înăuntru!)* Unde este această școală? Ea se află chiar în mîinile tale. Inițierea în vrăjitorie – cel puțin nivelul ei de bază – se găsește în această carte. E ca și cum ai descoperi deodată că poți urma cursurile Academiei Hogwarts la fără frecvență! Aici se regăsesc șapte mari cursuri, plus o anexă și o bibliografie, adunate laolaltă de Consiliul Înțelepților Vrăjitori, pentru ca tu să le studiezi și să le înveți.

Membrii Consiliului Cenușiu sînt vrăjitori și vrăjitoare faimoase, ce trăiesc în zilele noastre. Ei nu sînt „invenții”, fantezii ale vreunui autor, ei trăiesc, sînt reali și practică vrăjitoria de patruzeci-cincizeci de ani. Cînd Harry Potter a luat prima dată Expresul către Academia Hogwarts, i s-au arătat cartonașele cu vrăjitoare și vrăjitori, din pachetele cu Broaște de Ciocolată. Ron Weasley i le-a prezentat, arătîndu-i personalități precum Merlin, Paracelsus, Morgana, Circe, Cliodna, Ptolemeu, Dumbledore și Hengist. Aceștia erau, de fapt, un amestec de vrăjitori adevărați și vrăjitorii din ficțiuni și legende. Aici, în această carte, nu există însă decît vrăjitori reali.

Îl cunosc pe Oberon Ravenheart de peste treizeci de ani. Este unul dintre pionierii păgînismului în Statele Unite. Nu mă pot gîndi la o persoană mai potrivită, mai capabilă de a scrie un manual de inițiere în vrăjitorie. Oberon chiar este un vrăjitor (întotdeauna a fost!). Avînd zeci de ani de experiență, el este, mai mult decît oricine altcineva, singurul capabil să scrie această carte, avînd în vedere faptul că a predat aproape toată viața sa. Numele său este foarte respectat în toate domeniile păgînismului

și ale artei vrăjitoarești. Este, cu adevărat, un Înțelept... al păgînismului, vrăjitoriei și magiei.

Ca membru al Consiliului Cenușiu, mă asemăn probabil cu profesorii tăi, așadar iată câteva informații legate de viața mea. Am fost pentru prima dată atras de aceste subiecte acum cincizeci de ani. (*Jumătate de secol ! Cum zboară timpul !*) Ce n-aș fi dat atunci să fi putut avea acces la o carte ca aceasta pe care o ții tu acum în mînă ! Însă, pe vremea aceea, astfel de cunoștințe erau greu de obținut. A trebuit să caut cu înfrigurare și să fac cercetări, să urmez indicii străvechi și cărări de mult uitate. A trebuit să cerșesc, să împrumut și să învăț de la cei cîțiva magi mai bine informați pe care am reușit să îi găsesc. De-a lungul anilor, am învățat cum să folosesc globul de cristal, cum să ghicesc în cărțile de tarot, să vindec cu ajutorul miinilor, să utilizez ierburi și poțiuni și să fac multe alte lucruri pe care nu le puteai afla de la nimeni sau care nu îți erau în mod normal la îndemînă.

Acum mai bine de patruzeci de ani am fost inițiat într-un sabat al vrăjitoarelor. Am învățat vrăji, farmece și cum să folosesc magia. Am parcurs un drum lung, uneori dificil. A fost însă plin de satisfacții și, practicînd ceea ce am învățat, am reușit să-i ajut pe alții și să le aduc fericirea și alinarea. După un timp, am devenit eu însumi profesor și am fost astfel capabil să transmit mai departe cunoștințele pe care le-am cîpătat cu atîta trudă.

Ceilalți membri ai Consiliului Cenușiu – cei care sînt acum, prin această carte, învățătorii tăi – au cam același trecut. Cu toții ne-am dedicat viața artelor magice și transmiterii cunoștințelor asimilate celor care sînt gata și vor cu adevărat să le accepte – celor ca *tine*.

Acesta este un *grimoar*. Cuvîntul vine din franceza veche, unde însemna „gramatică”. Este, într-adevăr, o gramatică a magiei. Cu alte cuvinte, explică exact cum se face magia : cum trebuie să o plănuiești, să te pregătești, să pui totul cap la cap și să o aplici *cu foarte mare atenție*. Nu te poți aștepta să înveți o limbă străină fără să studiezi cit de cit. Va trebui să asimilezi cuvinte noi și să le așezi într-o ordine care să dea înțeles frazei. Va fi necesar să cunoști sinonime pe care să le poți folosi, dar și pronunția corectă a acestora. Dacă nu studiezi, nimeni nu te va înțelege. Cu alte cuvinte, treaba nu va merge. Ei bine, la fel e și cu magia. Învățîndu-i gramatica – grimoarul –, vei fi capabil nu numai să te faci înțeles (de către elemente, spirite, animale, copaci, plante și celelalte aspecte ale naturii – dar și de ceilalți vrăjitori), ci vei reuși, de asemenea, să arăți că poți fi fluent – că o stăpînești perfect. Asta înseamnă să devii un maestru vrăjitor, un magician ale cărui competențe și cunoștințe vor fi recunoscute de egalii săi (cei de același rang).

În cazul multor obiecte studiate la școală, te întrebi uneori : „De ce trebuie să învăț asta ?”, „La ce folosește ?”. Te încăpățînezi să nu-ți faci treaba, să nu înveți, să nu-ți faci temele. Însă, cu acest *Manual de inițiere în vrăjitorie*, totul se schimbă ! Vei fi nerăbdător să treci la următoarea etapă și apoi la următoarea și tot așa ! Studiul va deveni o plăcere. Nu vei mai vrea să te oprești. Imaginează-ți că vei învăța lucruri precum fundamentele magiei, abilitățile magice, sufletul naturii, instrumentele magice, însemnele vrăjitoarești, arta vrăjitoriei, invocația, bestiarul magic și multe altele. Ce titluri minunate ! Ce subiecte încîntătoare ! Știința ierburilor, matemagia, ghicitul în globul de cristal. Cuvinte noi și învățături străvechi. Aceasta nu este o carte doar *despre* vrăjitorie ; este o carte *de* vrăjitorie !

Lasă-te purtat de ea într-o călătorie. Îți va deschide calea spre vrăjitorie – îți va vorbi despre vrăjitori, îți va spune cum să devii tu însuși unul, care sînt bazele magiei și abilitățile

magice. Îți va expune ideile și conceptele, apoi te va conduce pe o potecă secretă care șerpuiește printr-o pădure a cunoașterii străvechi, cu copaci ce par uneori înspăimântători. În tot acest timp, vei învăța că lucrurile nu sînt întotdeauna ceea ce par a fi. Ceea ce mulți oameni percep ca fiind înfricoșător sau terifiant ție ți se va părea deloc primejdios, înălțător și dătător de putere. Poteca ce traversează pădurea continuă la nesfîrșit, însă cu cît se afundă mai tare, cu atît mai interesant devine totul. E ca și cum te-ai aventura în Pădurea Interzisă de lângă Hogwarts. Este un loc în care „se păstrează secrete și misterele nu pot fi dezvăluite”¹. Da, vor exista și tentații de-a lungul drumului. Vor apărea și niște scurtături. Dar unde conduc ele cu adevărat? Cea mai sigură cale este cea indicată de ghizii noștri, de Consiliul Cenușiu. Astfel, nu te vei pierde. Nu te abate de la potecă și urmează-le indicațiile. Amintește-ți, lui Hagrid nu-i era teamă de pădure, pentru că o cunoștea și îi știa locuitorii. La fel se întîmplă și cu Consiliul Cenușiu. Noi sîntem cei ce știm cele mai sigure cărări, de-a lungul cărora te vom conduce în siguranță.

Dintre toate indicațiile folositoare pe care le vei întîlni în acest curs de vrăjitorie, există două lucruri pe care va trebui să le păstrezi meru în minte. Primul este ca *întotdeauna* să ai în vedere rezultatele acțiunilor tale. Al doilea este să-ți asumi responsabilitatea pentru aceste fapte.

Prin a avea în vedere rezultatele faptelor tale vreau să spun că va trebui *întotdeauna* să privești în perspectivă, să vezi cum pot ele afecta alți oameni. Cu siguranță că ai auzit de „efectul domino”. Dacă alcătuiești un șir lung din piese de domino, fie drept, fie curbat, cînd vei dărîma prima piesă, ea o va lovi pe a doua, ce va cădea și ea la rîndul ei. În cădere, o va lovi pe a treia, care o va dărîma pe-a patra și tot așa, pînă cînd întregul șir – indiferent de lungimea lui – se prăbușește, ca rezultat al căderii primei piese. Acest lucru nu este valabil numai în cazul pieselor de domino, ci se manifestă în aproape toate situațiile. E valabil și în cazul magiei. Cînd vraja ta afectează o altă persoană, acea acțiune poate influența mulți alți indivizi. Poate că la început nu-ți va părea evident modul în care această reacție avansează. Dar acesta este momentul în care un mare vrăjitor își demonstrează superioritatea. El a calculat acțiunile dinainte și se va asigura că alți oameni nu vor fi afectați nefavorabil de ceea ce a fost intenționat unei singure persoane. Nu vei folosi magia pentru a face rău – nici un vrăjitor demn de pălăria ascuțită nu este adeptul acestui tip de magie –, așa încît sînt slabe șanse ca, în mod accidental, să rănești pe cineva. Dar se cuvine ca *întotdeauna să privești lucrurile în ansamblu*.

Cît despre asumarea responsabilității pentru acțiunile tale, nici nu mai este necesar să adaug ceva. Cu toții ar trebui să ne-o asumăm, *întotdeauna*. Nu încerca niciodată să învinovățești pe altcineva pentru greșelile tale. Astfel, în cazul în care ceva nu merge bine – mai ales din punct de vedere magic –, recunoaște-ți greșeala și încearcă imediat să faci tot ce-ți stă în putință pentru a o corecta. Așa face un adevărat vrăjitor.

Cît de puternic poți deveni? Dacă este posibil, uită cuvîntul *putere*. Mai degrabă, hai să ne întrebăm cît de *eficient* poți deveni. Răspunsul este, într-adevăr, „foarte eficient”. Iată un exemplu: la mijlocul secolului XX (da, puțină istorie – dar foarte interesantă), în Europa se aprindeau primele scînteii ale unui război, care avea să se propage apoi în toată lumea. Era al doilea de acest tip și a distrus multe vieți, dezbinînd cea mai mare parte a lumii pentru multe generații ce au urmat. În Marea Britanie, un mic grup de vrăjitoare și vrăjitori au văzut amenințarea dușmanului, care plănuia să traverseze Canalul Minecii și să atace Anglia. O puternică vrăjitoare, al cărei nume era Dion Fortune, a pus la cale un

1. David Colbert, *The Magical Worlds of Harry Potter*, Lumina Press, Wrightsville Beach, 2001.

plan magic, prin care i-a adunat la un loc pe cei mai puternici vrăjitori din Marea Britanie. Acest plan urmărea să oprească avansarea inamicilor. Grupul era compus din cei mai puternici adepți ai magiei de toate tipurile. Erau acolo vrăjitoare, vrăjitori, magicieni, adepți ai unor tradiții diferite (foarte talentați). Toți aveau însă de înfruntat un dușman comun. Și-au unit forțele pentru a construi un zid magic uriaș, care trebuia nu numai să-i oprească pe inamici, ci și să-i întoarcă din drum și să-i împiedice să mai încerce alte atacuri. S-a recurs la magie de mai multe ori, ceea ce a presupus un efort major, într-una dintre perioadele cele mai semnificative ale anului. Rezultatul a fost că inamicul s-a oprit, s-a întors și a plecat înapoi! Războiul nu s-a sfârșit atunci, însă amenințarea iminentă a invaziei a fost înlăturată. Acesta a fost un act de magie grandios. Să sperăm că tu nu va trebui să înfrunți vreodată o asemenea primejdie. Trebuie să știi însă că învățăturile magice din această carte nu numai că sînt reale, ci pot schimba prin puterea lor însăși istoria!

Bine ai venit la acest curs unic de magie, prin care vei face primul pas pe drumul ce te va scoate din lumea obișnuită și te va conduce în lumea aparte a vrăjitoriei.

Raymond Buckland

11 noiembrie 2003

Mulțumiri

Deși se pare că, de-a lungul istoriei, au fost mulți vrăjitori care nu au beneficiat de vreo companie sau influență feminină semnificativă, eu am fost binecuvântat pe parcursul vieții mele de prezența multor femei minunate. Astfel, mai întâi de toate, aș dori să-mi exprim recunoștința și aprecierea față de soția mea și sufletul meu pereche, ce mi-a stat alături de-a lungul ultimilor treizeci de ani : Morning Glory. Apoi, aș vrea să-mi exprim aprecierea pentru Liza Gabriel, partenera și conspiratorul meu magic. Vă mulțumesc fiecăreia pentru dragostea și sprijinul de care ați dat dovadă în aventurile trăite împreună. Și tuturor celorlalte femei ce mi-au fost prietene și iubite de-a lungul timpului : vă mulțumesc că ați adus-o pe Zeișă în viața și munca mea – mai ales sub înfățișarea de Muză.

Mai departe, aș dori să le mulțumesc celorlalți membri ai Consiliului Cenușiu – celor învățați, prietenilor, compatrioților, egalilor și tovarășilor de călătorie pe aceste poteci magice, cei care m-au ajutat cu sfaturi și au contribuit la scrierea acestui grimoar : Ray Buckland, Jesse Wolf Hardin, Jeff „Magnus” McBride, Katlyn Breene, Trish Telesco, Raven Grimassi, Donald Michael Kraig, Nelson White, Ellen Evert Hopman, Fred Lamond, Todd Karr, Luc Sala, Nybor, Abby Willowroot, Ian „Ursul Ascuns” Anderson, Lady Pythia și Amber K.

De asemenea, mulțumiri celorlalți oameni minunați care nu aparțin Consiliului, dar de la care am primit informații în etape diferite : Dragon Singing (matemagie, legile magiei), Julie Epona (etică), Craig Parsons-Kerins (fizică), Haramas (egipteană), Farida Ka’iwalani Fox (elemente), Diane Darling (șahul elfilor), Jack Griffin (jocul de rol), Bryce Kuhlman, Anodea Judith (ritualuri, chakre), Bob Gratrix, Isaac Bonewits (legile magiei), David Birtwell și Christian Chelman (invocații), Paul Moonoak (rituri de inițiere), Sheila Attig (studiul magiei), Leigh Ann Hussey (sabaturile) și Diana Paxson (vechea limbă norvegiană). Doriința acestor oameni de a citi lucrarea de față și/sau de a-și oferi opiniile în calitate de experți a fost de mare ajutor în redactarea volumului !

Le mulțumesc lui Georgio, Laurie, Mike, Ron și tuturor acelor oameni minunați de la editura New Page Books pentru că au crezut în mine și în acest proiect, încă înainte de a-l începe. Le mulțumesc lui Abby Willowroot și lui Lauren Manoy pentru că m-au ajutat să public acest text dedicat potențialilor mei cititori. Și îi mulțumesc lui Wolf Dean Stiles-Ravenheart pentru că mi-a oferit un calculator și un scanner noi și m-a învățat să lucrez în Photoshop.

Doresc, de asemenea, să le mulțumesc celor care mi-au fost mentori și profesori de-a lungul vieții – mai ales tatălui meu, Charles Zell, domnului Teske, căpitanului Bennings,

lui Robert Anson Heinlein, Gale Fuller, Deborah Letter-Bourbon, Carolyn Clark și Mamei Julie. În același context, vreau să-i amintesc pe fiul meu, Bryan, și pe fiul meu vitreg, Zack – primii mei ucenici în magie și vrăjitorie. Această carte vă este dedicată mai ales vouă și mi-aș fi dorit s-o fi avut mai devreme...

Îmi exprim umila recunoștință față de toți vrăjitorii și șamanii ce au existat înaintea mea și ne-au lăsat moștenire magia, încă de la începuturile Erei Glaciare sau ale Epocii de Piatră.

Ad astra per magicae artes...



Oberon Zell-Ravenheart

21 septembrie 2003

Cuvînt înainte

Un monolog vrăjitoresc

*Noi sîntem creatorii magiei.
Și tot noi sîntem povestitorii poveștilor.*

Willy Wonka

Oamenii sînt povestitori. Trăim prin poveștile noastre. Sîntem cu toții personaje de mit și legendă, iar generațiile ce vor urma vor intona cîntece și vor spune povești despre noi, tot așa cum noi li cîntăm pe sau povestim despre argonauți, despre cavalerii Mesei Rotunde și despre haiducii veseli din Pădurea Sherwood. Venim pe această lume purtînd cu noi visele vieților anterioare și fiecare își creează apoi propria poveste în timp ce crește, învață, călătorește și își împarte cu ceilalți viața și visele. Astfel, fiecare dintre noi își trăiește propria mitologie.

Principalul lucru ce îl diferențiază pe un vrăjitor de oamenii obișnuiți este faptul că el cunoaște importanța poveștilor și a miturilor și își folosește puterile pentru a spune povestea într-un mod care va contura viitorul. Toți vrăjitorii sînt povestitori, iar poveștile lor ne arată cine sîntem, de unde venim și încotro ne îndreptăm.

În legendele despre căutările unui erou, menirea vrăjitorului este să-l îndrume pe tînăr, învățîndu-l cum să privească dincolo de aparențele lumii. Îl ajută să învețe să distingă modelele care leagă și reprezintă fundamentul tuturor lucrurilor. Gîndește-te la modul în care Obi-Wan Kenobi îl învață pe Luke Skywalker despre Forță și vei înțelege.

Vrăjitorul este, de asemenea, cel care îi explică eroului situația, înainte de a-l trimite în călătoria sa plină de aventuri. În momentul în care acesta trebuie să-și înceapă aventura în poveste, vrăjitorul îl ia deoparte și îi spune tot ceea ce va trebui să știe. Îi explică tot ce se întîmplă în lume și ce trebuie să cunoască, ce forțe se adună, ce călătorie trebuie întreprinsă și unde, ce puteri trebuie înfruntate și învinse și ce trebuie făcut pentru a restabili echilibrul lumii.

Imaginează-ți, dacă poți, că stai lingă un foc de tabără, la marginea ținuturilor neexplorate. Ai călătorit mult cu însoțitorii tăi și ești istovit. Bătrînul care ți-a fost alături pînă aici se ridică și mai pune un lemn pe foc. Apucînd cu o mînă un toiag de înălțimea sa, ce are în vîrf un cristal strălucitor, își trece cealaltă mînă deasupra flăcărilor, care se însuflețesc deodată, în culori scinteietoare. Acum, că ți-a captat atenția, îți spune ceva de genul :

Sîntem într-un loc aflat între Lumi și într-un timp aflat în afara Timpului. Nu este o întîmplare că te afli aici în această noapte, pentru că te așteaptă un țel mai important, un plan mai grandios, o sarcină mai dificilă.

Acesta este un moment prevestit de mult, cînd forțele opuse ale evoluției și ale entropiei au ajuns într-un punct critic. Lumea a ieșit din crugul ei, iar echilibrul etern dintre Lumină și

Întuneric s-a distrus. Stăpînul Întunericului a început să-și întindă domnia morții peste lumea celor vii.

Acest lucru s-a mai întîmplat și cunoști legende din vremurile străvechi. Însă, de fiecare dată cînd ciclul readuce forțele opuse față în față, mizele cresc. Acum au ajuns în punctul culminant: ne aflăm fie în pragul iluminării planetare, fie în pragul anihilării acesteia. Dezno-dămîntul nu e deloc cert.

Iată misiunea pentru care te-ai ivit pe lume în această viață. Ai fost călăuzit chiar către acest loc, în această noapte, pentru acest scop. În clipe importante ca aceasta, forțele Vieții și ale Morții își cheamă dinainte campioni eterni. Ți este scris să faci parte dintre eroii nobili ai timpului tău – un timp care va fi pomenit pînă în viitorul foarte îndepărtat.

Misiunea ta, dacă o vei accepta, va fi să călătorești către Cetatea Întunericului Veșnic. Acolo va trebui să îl înfrunți pe Stăpînul Întunericului și să restabilești Marele Echilibru... Dacă dai greș, lumea se va prăbuși într-o nouă eră a întunericului. Dacă vei reuși, viața conștientă de pe Pămînt va putea, în sfîrșit, să facă cel mai mare salt în evoluție, de cînd primul pește s-a tîrît afară din apă, pe uscat.

Însă ai grijă: Stăpînul Întunericului are o putere uriașă. Este ajutat de oștiri nenumărate, iar influența lui se simte în fiecare colț al lumii. Nu poți spera să-l învingi prin forța armelor, pentru că el are cele mai cumplite arme născocite vreodată. Tot el este cel ce controlează bogăția imperiilor, avînd puterea să cumpere ori să vîndă pînă și pămîntul pe care stai acum. Este tatăl minciunilor și al prefăcătoriei și îți poate întoarce pînă și părinții împotriva. Trebuie să-i înveți slăbiciunile și să te folosești de ele, transformîndu-le în lucruri care îți dau putere: dragoste, compasiune, magie, puritatea inimii și noblețea sufletului. Viața te-a pregătit pentru această aventură.

Este o călătorie magică. Ți se vor alătura pe drum însoțitori curajoși, sinceri și inimoși, care te vor ajuta atunci cînd totul va părea pierdut. Vei fi trădat de unii în care ai avut încredere. Vei avea parte de lecții dureroase și pline de învățăminte, care îți vor arăta ceea ce trebuie să cunoști în fiecare etapă a călătoriei tale.

Pe tot timpul nopții, bătrînul vă spune ție și însoțitorilor tăi povești și vă cîntă. Unul cite unul, ceilalți se retrag la culcare, însă tu rămii treaz, ascultînd uimit poveștile pline de magie și mister. Lumea pare că a devenit, deodată, mult mai mare decît ți-o imaginai înainte.

Dimineața, toți strîng tabăra și fac bagajele, pregătindu-se de plecare. Se fac planuri, se consultă hărți. Nici o diră de fum nu pare a trăda focul din noaptea trecută. În afară de vetre, lăsate pentru călătorii ce vor veni, nu rămîne nici un semn al prezenței voastre. Încă mai vorbești cu bătrînul, care-ți spune:

Iată un mare secret al epopeii: în timp ce eroul călătorește pe calea sa – numită și Drumul Gloriei –, cei pe care îi întâlnești și cu care are de-a face își au fiecare propriul scenariu. Cu toții știu cine sînt și ce rol trebuie să joace. Numai eroul trebuie să-l inventeze pe parcursul drumului. Asta pentru că el este singurul în mișcare din poveste – merge din loc în loc, adunînd indicii. Fiecare întîlnire reprezintă atît un test, cît și o pregătire pentru ceea ce va urma. Doar în acest fel desăvîrșirea sa va fi completă și destinul său se va putea împlini.

Totuși, există și alte căi...

În timp ce stai și meditezi lîngă focul de tabără stins, bătrînul merge să-și ia rămas-bun de la ceilalți: „Nu mai am ce să mai spun și nici nu vă pot însoți mai departe. Poteca mea duce altundeva. Pot doar să vă sfătuiesc să urmați Calea Inimii...”.

Iar tovarășii tăi se îndepărtează pe poteca lor, intrînd apoi în legendă. Privindu-i cum pleacă, bătrînul se întoarce și începe să coboare pe o altă cărare. Ai senzația unei prezențe

în spatele tău, ținînd în fiecare mînă cite o torță, cu care luminează toate drumurile ce șerpuiesc din acest loc al hotărîrilor.

Scrutezi atît cît îți permite lumina căile care îți stau în față. Simți Vînturile Destinului cum îți străbat sufletul. Apoi te întorci și-l urmezi pe vrăjitor.

Scenariul începe să fie scris...



Chemarea

Ai o *chemare*... Nu te îndoi de asta! Ești chemat de Pământ și de Spirit să trăiești o viață mai intensă, mai plină de vrajă. Chemat să plătești orice tribut – și să culegi fiecare răsplată – în căutarea adevărului și a aventurii. Chemat să-ți ascuți cele șase simțuri și fiecare talent posibil, toate pentru un scop predestinat și profund.

Este o chemare irezistibilă a sirenei, ecou venit din peșterile unui trecut tribal străvechi, dar și din faldurile unui viitor nevăzut. Îți pătrunde în inimă, îți furnică pielea și îți mișcă picioarele în ritm de dans. Te îmbie să sari peste zidurile convenției și ale obișnuinței, să evadezi în lumea visurilor și să-ți împlinești cea mai eroică misiune. Uneori, nu e decît un imbold liniștit, ca și cum o zîă cu aripi ca de mătase ți-ar șopti blind în ureche. Alteori, chemarea se transformă într-un tunet atît de puternic, încît ești surprins că nimeni altcineva nu-l poate auzi.

Probabil că te-ai simțit puțin altfel față de cei din jurul tău, încă de cînd erai mic. Poate că ai trăit experiențe mult mai intense decît alți copii, ai plîns mai mult, ai rîs mai tare – ai iubit, te-ai jucat și ai încercat mai mult. A fi „normal” n-a fost niciodată un scop în viață pentru tine. Spre deosebire de alți colegi de clasă și prieteni, care au ales să rămînă indiferenți pentru a se integra, ai preferat propria singurătate lumii monotone a *mundanului*. N-ai încetat niciodată să crezi în miracole și în magie, chiar dacă ai devenit expert în a da în vileag minciuni și iluzii. Indiferent de unde ai apărut, „casa” ta este țara Minunii.

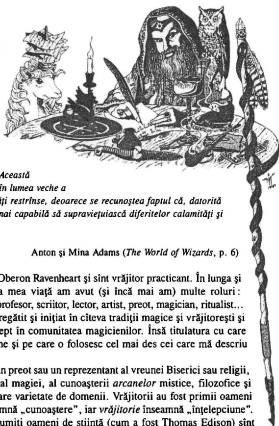
Faptul că citești acest grimoar arată nu numai că ești curios, dar spune multe și despre inima ta. Este o dovadă a viziunii și a hotărîrii tale și te înscrie într-o genealogie neîntreruptă a celor vrăjiți, atrași, curioși și cu chemare. Ești un descendent direct al primilor bipezi care au sfințit și au slăvit acest Pământ pătruns de spirit, un rod direct al celor trei miliarde de jumătate de ani de evoluție extatică. Și vei fi, la timpul tău, unul dintre învățătorii și înțelepții care vor preda ștafeta – bagheta magică – generațiilor următoare de ucenici vrăjitori. Da, universul însuflețit te cheamă... cerîndu-ți, în schimb, să te concentrezi, să fii atent, să urmezi ritualul.

A avea chemare înseamnă a fi *predestinat* – predestinat să împlinești un scop esențial și plin de sens, să-ți pui puterea și practicile în slujba unei cauze cruciale. Însă, spre deosebire de „soartă”, destinul îți cere participarea voluntară și conștientă. Căci fiecare zi reprezintă o nouă șansă de a ne eschiva, de a lincezi, de a nega chemarea sacră sau de a evita responsabilitățile pe care misiunea noastră le implică. Tot așa, fiecare clipă este decisivă – o altă ocazie de a aduce magie, de a răspîndi iubire și de a face fapte bune... de a ne împlini destinul și de a fi vrednici de crezul eroic al vrăjitorului.

Jesse Wolf Hardin, membru al Consiliului Cenușiu

Introducere

Oamenii de știință contemporani ar fi putut fi considerați vrăjitori de către cei din secolele trecute. De fapt, cei mai buni vrăjitori au fost oamenii cu minți strălucite, care au putut să-și elibereze gândurile de problemele zilnice și să cugete la aspectele mai importante ale vieții. Această capacitate a fost prețuită în lumea veche a satelor și a altor comunități restrânse, deoarece se recunoștea faptul că, datorită ei, comunitatea devenea mai capabilă să supraviețuiască diferitelor calamități și boli.



Anton și Mina Adams (*The World of Wizards*, p. 6)

Mă numesc Oberon Ravenheart și sint vrăjitor practicant. În lunga și interesanta mea viață am avut (și încă mai am) multe roluri: consilier, profesor, scriitor, lector, artist, preot, magician, ritualist... Am fost pregătit și inițiat în câteva tradiții magice și vrăjitorești și sint considerat un înțelept în comunitatea magicienilor. Însă titulatura cu care mă identific cel mai bine și pe care o folosesc cel mai des cei care mă descriu este cea de „vrăjitor”.

Un vrăjitor nu este un preot sau un reprezentant al vreunei Biserici sau religii, ci un adept („expert”) al magiei, al cunoașterii arcanelor mistice, filozofice și un cunoscător într-o mare varietate de domenii. Vrăjitorii au fost primii oameni de știință – știință înseamnă „cunoaștere”, iar vrăjitorie înseamnă „înțelepciune”. Unii dintre cei mai renumiți oameni de știință (cum a fost Thomas Edison) sint numiți „vrăjitori” în biografiile lor. De fapt, principala diferență dintre un vrăjitor și un om de știință contemporan este că majoritatea vrăjitorilor nu lucrează în laboratoarele vreunei instituții și nu sint plătiți de guvern sau de corporații private!

A fi „vrăjitor” este o profesie, asemenea celor de învățător, doctor sau avocat. Întocmai ca aceștia, un vrăjitor poate aparține oricărei religii dorește (sau nici una!). De-a

lungul istoriei, vrăjitorii au existat și au activat foarte bine în orice structură religioasă dintr-o epocă sau alta. Au existat (și încă mai există) renumiți vrăjitori evrei (se spune că regele Solomon a fost cel mai mare!), creștini, musulmani, budiști, hinduși, taoiști... de orice fel.

Scriu și redactez această carte – acest *grimoar* – pentru tine și pentru generațiile de tineri care visează să devină vrăjitori. Pe măsură ce vei pătrunde în lumea mea ca ucenic, te voi familiariza cu anumiți oameni – personaje istorice, mitice și contemporane – care alcătuiesc *Consiliul Cenușiu*, rețeaua secretă de vrăjitori, magi și înțelepți, ce există de la începuturile lumii și include oameni învățați și magicieni ce aparțin unor culturi și tradiții diferite. Acest *grimoar* include și multe contribuții ale altor membri ai Consiliului Cenușiu, pe care ți le transmitem odată cu învățămintele de care considerăm că vei avea nevoie.

Grimoarele

Grimoarele sau „Cărțile Negre”, cum li se spunea în mod obișnuit, au fost puse în circulație și în folosință în Europa, în perioada Evului Mediu și a Renașterii – cu peste 500 de ani în urmă. La modul ideal, trebuia ca aceste cărți să fie copii de mină ale unor texte mai vechi, transmise din generație în generație. Fiecare vrăjitor sau magician avea colecția sa de grimoare preferate, la fel și unii medici și aristocrați. De fapt, acestea au fost printre primele cărți tipărite vreodată. Multe dintre ele sînt frumos ilustrate cu xilografuri vechi. O mare parte a materialului din aceste grimoare datează de pe la 100-400 d.Hr. și provine din textele iudaice și latine ale științelor *ermetice* (Hermes este zeul grec al magiei).

Grimoarele (în franceza veche, cuvîntul înseamnă „gramatică”) sînt, de fapt, cărți magice – le-ai putea numi și „cărți de rețete” – ce oferă instrucțiuni precise pentru diferite vrăji și ritualuri, inclusiv hainele pe care trebuie să le porți, instrumentele necesare și vrăjile și incantațiile pe care trebuie să le rostești în anumite momente și ore astrologice. Ele conțin rețete pentru uleiuri, tămîie și poțiuni, precum și indicații pentru realizarea instrumentelor magice, a *talismanelor*, *amuletelor* și *sigiliilor* (voi explica toate aceste lucruri mai tîrziu). Tot ele îl învață pe magician cum să se pregătească pentru ritualuri prin post și alte tipuri de purificare. Aceste grimoare vechi descriu, de asemenea, diferite „familii” de zei, spirite, demoni, îngeri și alte ființe magice care ar putea fi invocate și consultate urmărind instrucțiunile din carte.

Acest grimoar a fost creat special pentru tine, tinere ucenic vrăjitor. Noi, cei din Consiliul Cenușiu, te vom iniția aici în elementele de bază ale vrăjitoriei și ale magiei. Citind această carte, vei deveni un vrăjitor-în-pregătire, ca și cum ai sta alături de mine în camera mea de studiu dezordonată – plină de instrumente tainice, secrete oculte și volume misterioase ale unei științe uitate. Te vei întîlni aici cu creaturi ciudate și cu monștri grotești. Vei studia artefacte străvechi și invenții ciudate. Vei fierbe poțiuni urît mirositoare, vei face farmece teribile și vei dirija ritualuri magice. Și vei învăța să produci efecte speciale uimitoare și iluzii magice pentru a te înconjura de mister și a-ți uimi prietenii.

Cum să folosești această carte

Iată câteva informații legate de stilul meu de scris. Pentru început, vei observa că, atunci când amintesc de vreo personalitate istorică importantă, după nume introduc adesea data nașterii și a morții (de exemplu : 1475-1520). Dacă aceste date aparțin în mod evident erei creștine din calendarul nostru occidental (conform căruia anul în care scriu este 2003), le voi lăsa deseori așa cum sînt. Totuși, dacă datele aparțin unui trecut îndepărtat, s-ar putea să specific „după Hristos” folosind prescurtarea „d.Hr.” după data respectivă – de exemplu, „376 d.Hr.”. Este o formulă sinonimă cu „A.D.” (*anno domini* – „anul Domnului” în latină, cu referire la „era creștină”). Tot așa, pentru datele de dinaintea erei noastre, voi adăuga „î.Hr.” (prescurtarea pentru „înainte de Hristos”). Vei descoperi același mod de datare în multe alte cărți magice și științifice, așa că m-am gândit că această explicație îți va fi utilă. Am făcut aici tot ce se putea, însă, uneori, pur și simplu nu deținem datele precise ale nașterii și morții unei persoane, așa că am adoptat următoarele note uzuale : *cca.* înseamnă „circa”, „aproximativ” ; *înfl.* înseamnă „înfloritor”, indicînd perioada în care cineva a atins maxima celebritate ; *n.* și *m.* înseamnă, respectiv, „născut” și „mort”. Pentru conducători, *d.* indică perioada în care au domnit.

De asemenea, aș vrea să precizez ghidul meu de pronunție. Ca mulți alții care citesc mult, mi-am dobîndit o bună parte a vocabularului din cărți. Totuși, de multe ori – mai ales atunci cînd am avut de-a face cu nume sau cuvinte străine –, cuvintele scrise nu mi-au oferit nici o idee clară despre modul de pronunție. Din acest motiv, voi include chei fonetice simple pentru cuvinte care m-ar fi putut pune în dificultate cînd eram de vîrsta ta. Iată un exemplu de acest fel : (pro-NUN-și-e). Silaba (SI-la-ba) scrisă cu majuscule este cea care se accentuează. Deoarece mulți termeni magici provin din limbi mai vechi decît engleza (mai ales din latină și greacă), voi include deseori o scurtă traducere cînd folosesc pentru prima dată cuvîntul – de exemplu, *polyhedron* (gr. „cu multe fețe”).

Am structurat acest grimoar ca un curs de vrăjitorie cu o durată de șapte ani, destinat tinerilor liceeni. Fiecare curs include șase sau șapte secțiuni, ca să spunem așa, iar fiecare secțiune include un anumit număr de lecții. Cuprinsul conține un ghid de studiu în formă schișată. Cînd doresc să mă refer la o altă lecție, o pot face în varianta lungă, cum ar fi : cursul 3, „Practica”, secțiunea a VI-a, „Correspondențe”, lecția 2, „Cercul magic”. Însă acest lucru e mult prea complicat și poate deveni obositor ! Mai degrabă voi abrevia astfel : „vezi 3.VI.2, «Cercul magic»”.

Interpretări multiple

Pe măsură ce vom parcurge aceste informații, este important să ne dăm seama că, în multe situații, există interpretări multiple și uneori contradictorii ale unor simboluri. Deoarece simbolurile reprezintă lucruri, diferite tradiții au diferite simbologii. De exemplu, deși cele mai multe culturi văd Soarele ca însăși chintesența masculinității, acesta are o reprezentare feminină în șintoismul japonez (zeița *Amaterasu*).

În acest grimoar au fost adunate materiale diverse, din surse diferite, iar membrii Consiliului Cenușiu, care sînt sfătuitori și participanți la elaborarea cărții, provin dintr-o largă varietate de tradiții și medii. Cu toate că sîntem remarcabil de uniformi în ceea ce privește aceste învățăminte, există uneori diferențe la nivelul interpretării simbolurilor. Nu este nimic rău în asta, motivul este pur și simplu acela că oamenii provin din *paradigme* (modele) diferite. Un principiu important, acceptat de mai toți practicanții magiei, este că *nu* există „un singur Adevăr și o singură Cale” ! De multe ori, îți voi semnala aceste contradicții și-ți voi arăta diferențele esențiale în simbolistică. De exemplu, în timp ce eu asociez bagheta magică cu Aerul și *athamé* (pumnalul) cu Focul în ceremonialul magic, alții le asociază invers.

De asemenea, din cauza spațiului limitat, a trebuit să iau cîteva decizii destul de tranșante. Vrăjitoria reprezintă un domeniu vast – cuprinzînd fiecare cultură de pe Pămînt și cel puțin 4.500 de ani de istorie. Asemenea multor vrăjitori, am o bibliotecă imensă, ce conține mii de volume. Nu le pot cuprinde pe toate într-o singură carte – nici măcar să le menționez, în majoritatea cazurilor. Astfel încît m-am concentrat aproape exclusiv asupra moștenirii vrăjitoriei occidentale. Nu te învăț (și nici nu-ți recomand) să practici tradițiile amerindienilor, africanilor, caraibienilor, asiaticilor, tibetanilor, hindușilor, ale popoarelor din Orientul Mijlociu etc. La finalul cursului pe care ți-l ofer aici, vei avea tot restul vieții în față pentru a studia și alte domenii, după bunul-plac.

Cursul 1. Vrajitoria



...și astfel începem...



Secțiunea 1.

Despre vrăjitori

Un vrăjitor poate transforma frica în bucurie, frustrarea în împlinire.

Un vrăjitor poate transforma timpul limitat în eternitate.

Un vrăjitor te poate purta dincolo de limite, în nemărginire.

Deepak Chopra (*The Way of the Wizard*)

Lecția 1. Introducere: ce este un vrăjitor?

În secolele al XVI-lea și al XVII-lea – perioada de maximă popularitate a magicianului din mediul rural – acest termen se referea atât la magicianul de rang superior, cât și la diferiți oameni din popor, cunoscuți și sub numele de bărbați și femei viclene, făcători de farmece, binecuvântători, vraci, solomonari și vrăjitoare. După 1825, cuvântul vrăjitor a devenit aproape în totalitate sinonim cu vrăjitoare, însă această utilizare a dispărut în secolul XX. Vrăjitoarele moderne nu mai folosesc acest termen.

(Rosemary Guiley, *Encyclopedia of Witches and Witchcraft*, p. 389)

Iată cum este definit în dicționar cuvântul vrăjitor :

Vrăjitor (*wizard*) – provine din cuvântul anglo-saxon *wysard* (masc.), „cel înțelept”. Un practicant de obicei solitar al magiei, deținător al cunoașterii oculte. Un maestru al științelor. 1. înțelept. 2. magician ; descântător ; vraci. 3. o persoană înzestrată cu calități excepționale sau pricepută la o anumită activitate (de exemplu, „vrăjitor în calculatoare”). De obicei – însă nu întotdeauna –, un termen specific masculin. Vrăjitorii mai erau numiți și „filozofi naturali”.

În culturile tradiționale tribale li găsim pe *șamani* – sau vraci și doftoroaie –, care au talente și abilități specifice de *precizie a viitorului*, cunosc și folosesc plantele medicinale, hipnoza, puterile paranormale, vrăjitoria. Ei sînt învățătorii de la sate, magicienii, ghizii spirituali, vindecătorii și moașele. La unele triburi celtice din Europa Occidentală, acești șamani erau cunoscuți ca *Wicce* – cuvînt anglo-saxon însemnînd „modelator”, din care provine cuvîntul actual *witch*, „vrăjitoare.” În perioada renaștentistă,

bărbații care practicau „vrăjitoria” erau deseori numiți „vrăjitori”. Termenul englezesc *wizard* a apărut pentru prima dată la începutul secolului al XV-lea și a fost folosit atît pentru a denumi bărbații și femeile înțelepte. În secolul XX, cei mai mulți oameni știau despre vrăjitori doar din povești și basme. Cele mai cunoscute dintre ele erau *Stăpînul Inelelor*, de J.R.R. Tolkien, care îl înfățișa pe vrăjitorul Gandalf, dar și *The Cristal Cave* de Mary Stewart, care îl prezintă pe Merlin. Într-adevăr, în acei ani, mulți au uitat că vrăjitorii au trăit vreodată! Însă mai există cîtiva, deși cel mai adesea în zone retrase și ascunse de privirile celor mulți.

După cum spunea și Guiley*, se pare că vrăjitorii din ultimele cîteva secole erau omologii vrăjitoarelor din mediul rural, așa cum sînt acestea descrise de practicanții moderni din domeniu: un modelator magic al realității, un șaman al tradiției europene precreștine. În perioada medievală și renascentistă, vrăjitorii specializați în plante medicinale și în moșit erau, cu preponderență, femei. Vrăjitorii moderni pot fi atît femei, cît și bărbați, iar practica lor se axează mai ales pe vindecarea oamenilor și a Pămîntului.

Teoretic, fiecare sat sau oraș din Marea Britanie și din Europa în general a avut cel puțin un vrăjitor care, de obicei, era respectat și temut de oamenii locului. Vrăjitorul era specializat într-o varietate de servicii magice, cum ar fi ghicitul, găsirea persoanelor și obiectelor dispărute, a comorilor ascunse, vindecarea bolilor oamenilor și animalelor, interpretarea viselor, demascarea hoților, exorcizarea fantomelor și a duhurilor rele, vrăji, dezlegarea farmecelor făcute de vrăjitoare și zîne, crearea amuletelor (talismanelor), prepararea unor elixire ale dragostei. Deoarece se considera că poate descoperi autorii nelegiuirilor, cuvîntul vrăjitorului avea deseori mare greutate în sat sau în oraș.

(Rosemary Guiley, *Encyclopedia of Witches and Witchcraft*, p. 389)

Lecția 2. Viața mea de vrăjitor

Trebuie să spun că am trăit într-un mediu rural, petrecînd opt ani (1977-1985) la o fermă de 23 de hectare în Munții Misty din nordul Californiei. Împreună cu partenera mea de viață, Morning Glory, m-am mutat într-o zonă cît se poate de sălbatică, unde ne-am construit o casă și hambare, am căutat izvoare, am sădit grădini și livezi, am săpat un eleșteu, am crescut animale – totul fără a beneficia de electricitate, telefon, televizor sau radio.

În tot acest timp, am servit comunitatea în mod tradițional, ca un vrăjitor de la țară, cam cum l-a descris Rosemary Guiley. Am creat și am condus tot felul de ritualuri, de la *divinații* individuale („ghicit”), inițieri, legăminte (*căsdătorii*), botezuri, tămăduiri, sfințiri ale caselor, rituri de protecție și *exorcizări*, pînă la ritualuri sezoniere mai ample, destinate întregii comunități de aproape o sută de familii, și chiar evenimente adresate publicului larg, organizate în Ukiah, un orașel din apropiere. Am predat, de asemenea, la școala din comunitate și am fost mentorul mai multor copii pe parcursul educației lor.

* Rosemary Ellen Guiley, autoarea cărții *Vampirii printre noi (povești mai mult sau mai puțin adevărate)*, Editura Venus, București, 1993 (n.t.).

Însă adevărata noastră preocupare între anii 1979 și 1984 a fost creșterea unicornilor. Când călătoream prin țară, expunându-ne unicornii, scena noastră naturală era bilciul renașcentist, în care mă costumasem ca vrăjitor (iar Morning Glory ca zână). Atunci când acordam interviuri televiziunilor, revistelor și ziarelor care nu aveau legătură cu bilciurile, ne prezentam drept „naturaliști”, ceea ce era un echivalent destul de lămuritor.

Ce m-a atras către vrăjitorie ca mod de viață și m-a încurajat să aleg un titlu pe care nu-l folosea aproape nimeni în lumea modernă? Simplu: mitologia! Reperetele mele mitologice preferate provin atât din literatura fantastică și SF, cât și din mitologia clasică. Autori ca J.R.R. Tolkien, Mary Stewart, Marion Zimmer Bradley, Ursula LeGuin, Peter Beagle și T.H. White mi-au inspirat imaginea unui adevărat vrăjitor, prin descrierile lui Merlin și Gandalf, cu care m-am identificat imediat după ce am citit acele povești.

Ceea ce m-a atras însă cel mai mult la vrăjitorii din istorie și mitologie cu care m-am identificat este faptul că erau implicați în structurarea celei mai bune *paradigme* („model”) a societății în care trăiau. Hai să fim cinștiți: vrăjitorii sînt curioși din naștere! Ca alchimisti, inventatori, consilieri, profeți, clarvăzători, făcători de farmece, maeștri ai științelor, învățători, inițiatori, magicieni, vizionari, vrăjitorii sînt angajați permanent în transformarea lumii, încercînd să o facă mai bună pentru toți. Aceasta este „Marea Misiune”. Vrăjitorii nu gîndesc la scară mică! Ei știu că metoda cea mai bună de precizie a viitorului este crearea lui. Prin urmare, ducînd mai departe tradiția vrăjitorilor care au existat înaintea mea, „Marca mea Misiune” a însemnat transformarea și îndrumarea societății în care trăiesc pentru trecerea la o nouă treaptă de evoluție socială, culturală și conceptuală. Într-adevăr, tot ceea ce am realizat în viață a fost orientat spre atingerea acestui obiectiv – inclusiv grimoarul de față.



Vrăjitor medieval desenat de Gillot, gravat de Toulain

Lecția 3. Între lumea magiei și cea mundană

Vrăjitorii au impresionat și prin credința lor nestrămutată în existența mai multor niveluri ale realității – cel al lumii obișnuite, lumea extraordinară a zinelor, elfilor și a altor entități spirituale, ierarhia îngerilor și tărîmul ființelor spirituale. Mulți vrăjitori au încercat să se ridice deasupra preocupărilor lumești și să se concentreze asupra aspectelor spirituale, creînd legături între lumea celor vii și cea a morșilor. Îngerii și zinele din folclor sînt, de asemenea, considerați aliați ai vrăjitorilor. Comunicarea cu ființele din alte dimensiuni a fost luată în serios și studiată în profunzime.

Anton și Mina Adams (*The World of Wizards*, p. 7)

Una dintre revelațiile de bază ale vrăjitoriei este că nu trăim doar într-un *Univers*, ci într-un *Multivers* alcătuit din mai multe lumi. Cuvîntul *lume* nu e totuna cu *planetă* (deși, uneori, vorbim de planete ca despre lumi – mai ales despre cele care ar putea fi locuite).

O lume poate fi orice țărîm sau formă de existență în care ne-am putea afla sau pe care ne-am putea-o imagina. Putem vorbi, din punct de vedere geografic, despre o Lume Veche (care, de obicei, se referă la Europa) sau de o Lume Nouă (cele două Americi). Sau am putea împărți societățile în cele ce aparțin lumii occidentale (Europa de Vest, America de Nord și Australia) și cele ce aparțin lumii estice (Europa de Est, Orientul Mijlociu și Asia). Din punct de vedere politic, națiunile sînt percepute astăzi ca aparținînd fie lumii libere, fie lumii comuniste (care a fost mult mai extinsă în timpul Războiului Rece) sau Lumii a Treia. Din punct de vedere istoric, am putea vorbi despre lumea antică și lumea modernă sau chiar despre lumea de mline.

Există, de asemenea, o lume a muzicii, una a artei și marea lume a sportului. Există o lume a științei, una a computerelor și una a animalelor. Există lumi literare – cum ar fi Pămîntul de Mijloc sau lumea lui Harry Potter. Și sînt lumi ale imaginației, ale mitului, ale viselor, ale magiei... Acestea sînt cele umblate și locuite de vrăjitori, vrăjitoare, magicieni și alte ființe magice, cum ar fi elfii, dragonii, unicornii, zinele, zeeii și spiritele. Grimoarul pe care îl ții acum în mînă îți va fi călăuza către lumile magiei.

Cărțile minunate cu Harry Potter, scrise de J.K. Rowling, prezintă un *mythos* (adică o poveste primordială) care spune așa: „Dincolo de limitele lumii mundane (a „Încuiașilor”, precizează autoarea) există o altă lume – una plină de magie și de vrăjitori. Este o lume cu principii și reguli total diferite, în care Imaginația, Speranța, Visele și Dragostea au cu adevărat puterea de a schimba și a transforma”. Și, după cum toți cei care citesc aceste cărți speră și bănuiesc, aceasta este lumea adevărată! Aceasta este lumea mea și, dacă dorești, poate fi și a ta.

Am folosit cuvîntul *mundan* pentru a face o distincție între lumea obișnuită, de zi cu zi, așa-numita lume „normală”, și lumea magiei. Numim această lume „Mundania”, iar pe oamenii care locuiesc în ea și nu cunosc altceva îi numim uneori „mundani”. Aceste cuvinte nu trebuie considerate insulte și nici nu trebuie folosite cu acest scop. Este doar un mod de a face cunoscut faptul că există, într-adevăr, lumi diferite.

Nu există o singură denumire pentru lumea magiei. I s-a spus în multe feluri, de către mulți oameni. Cel mai des, ființele magice se raportează doar la anumite locuri – cum ar fi cele speciale pentru adunări magice, sanctuare, păduri, munți, canioane, cercuri din pietre ș.a.m.d. Despre astfel de locuri se spune deseori că se află „între lumi”. Astfel, ființele magice – cum ar fi vrăjitorii, vrăjitoarele și șamanii – sînt cunoscute drept cele ce „călătoresc între cele două lumi”, pentru că sîntem acasă în orice lume și călătorim deseori între ele ca să ne îndeplinim Misiunea.

Universul nostru este cuprins într-o structură infinit mai mare și mai complexă, numită multivers, care presupune cu aproximare o masă de universuri paralele, aflate într-o continuă multiplicare. De fiecare dată cînd are loc un eveniment la nivel cuantic – dispariția unui atom radioactiv, de exemplu, sau o particulă de lumină care vine în contact cu retina noastră –, se presupune că universul „se disipează”, se diferențiază de celelalte universuri.

(Roger Highfield, *The Science of Harry Potter*, pp. 18-19)

Glosar: „Vrăjitori. vrăjitoare și magi – O. Doamnel”

Acum ar fi, cred, momentul potrivit să prezint o parte dintre diferitele ființe magice. Acești termeni ar putea fi neclari pentru cei neinițiați, așa că iată un scurt glosar. (De asemenea, reprezintă o anexă esențială a acestui grimoar.) Un lucru important ce trebuie înțeles este că aceste categorii nu se exclud reciproc și fiecare individ s-ar putea încadra în mai multe... Într-adevăr, un vrăjitor priceput poate fi cunoscut după cele mai multe dintre aceste denumiri! Principala diferență dintre „vrăjitori” și „farmazoni” ține de ceea ce face fiecare; vrăjitorii doresc mai mult decît orice să fie *de folos* lumii; farmazonii doresc mai mult decît orice să *se folosească* de alții. Vrăjitorii (cum este Gandalf) își îndreaptă toate eforturile și magia către transformarea lumii într-un loc mai bun – pentru toată lumea lor și pentru generațiile viitoare. Farmazonii (ca Sauron și Saruman) își îndreaptă toate eforturile și magia către singurul lor scop: cel de a conduce lumea – să-i cucerească, să-i controleze, să-i supună și chiar să-i transforme în sclavi pe ceilalți.

Bineînțeles, aceste dorințe și idealuri sînt diametral opuse. Din fericire pentru noi toți, însăși natura acestor diferențe susține binele, pentru că vrăjitorii cooperează și lucrează cu alții, în timp ce farmazonii sînt într-o continuă competiție (mai ales între ei), nu pot avea încredere în nimeni și nimeni nu poate avea încredere în ei și, în general, nu fac echipă bună cu alții. După cum i-a spus Gandalf lui Saruman, „există un singur Stăpîn al Inelelor și acesta nu împarte puterea!”.

Vrăjitor (wizard): provine din cuvîntul anglo-saxon *wysard* – „cel înțelept”. Vrăjitorul este un maestru al științelor, mai ales al celor *oculte*. Vrăjitorul este și practicant al magiei; totuși, cuvîntul este foarte rar folosit în zilele noastre pentru a descrie un practicant Wicca (al vrăjitoriei) sau un membru al vreunei religii anume. Într-adevăr, cei mai mulți vrăjitori (dar nu toți) tind să fie solitari, deși ar putea aparține unui consiliu sau ordin vrăjitoresc. Cel mai faimos vrăjitor din istorie a fost Merlin. Deși marea majoritate a vrăjitorilor au fost bărbați, au existat și cîteva femei-vrăjitor – cum au fost Mary Evreica și Hypatia din Alexandria.

Vizir: cuvîntul provine din limba arabă, înseamnă „purător de poveri” și era folosit pentru a-l denumi pe sfetnicul regelui și șeful preoților. Cel mai cunoscut vizir din Egiptul antic a fost Imhotep (da, din *Mumia*), care l-a servit pe faraonul Djoser și a fost primul vrăjitor cunoscut vreodată. Denumirea a devenit sinonimă cu „vrăjitor de Curte”, mai ales cînd un vizir era recunoscut pentru vrăjitoriile sale – ca Imhotep sau Merlin.

Mag: acest termen este deseori utilizat ca sinonim pentru *vrăjitor*, mai ales sub formă de compliment. Magul poate fi numit și *magus*, care înseamnă maestru al artelor magice. Vechii *magi* (cum erau cei trei magi din Biblie) erau preoții zoroaștri, originari din Media și Persia (actualul Iran). Termenul persan *magu* este rădăcina cuvîntului *magic*. Acest termen a devenit *magos* în greacă și *magus* în latină; în final, a ajuns să fie folosit pentru a denumi magicienii înțelepți și puternici de orice fel.

Înțelept (sage): un înțelept este o persoană mai în vîrstă, cu o judecată sănătoasă, care și-a dobîndit înțelepciunea prin reflecție și experiență. Termenul este folosit pentru a denumi un savant, un expert, un cărturar și un filozof sau un profesor învățat, cum au fost Lao Zi și Socrate. *Sagacitate* înseamnă înțelepciune, iar un sfat bun este considerat un „sfat înțelept”. Deși în general se considera că înțelepții erau bărbați, termenul latin *saga* era utilizat pentru a le desemna pe magicienele din Evul Mediu și le numește, de asemenea, pe unele femei înțelepte din zilele noastre.

* Ager, inteligent (n.t.).

Mistic : un mistic (din gr. *mystai*, însemnând „cineva care a fost inițiat în Mistere”) este o persoană ale cărei experiențe spirituale profunde sau „nepămintene” i-au conferit o înțelegere sau o viziune profundă asupra adevărilor ascunse. Astfel de experiențe sînt, de obicei, indescriptibile și se situează dincolo de înțelegerea umană și de orice explicație rațională.

Druid : druzii reprezentau elita clasei preoțești din triburile celtice, fiind cei mai instruiți. Această clasă includea atît bărbați, cît și femei.

Bard : în tradiția celtică străveche, barzii reprezentau o parte din Ordinele care erau conduse de druzi. Barzii erau poeții, muzicienii și cîntăreții poveștilor și cîntecelor epice, care transmiteau istoria și tradițiile poporului. Într-o perioadă în care scrisul aproape că nu exista, bardul trebuia să memoreze extrem de multe poezii, cîntece și povești.

Magician : reprezintă orice practicant al artelor magice. Există magicieni de scenă, care creează iluzii „imposibile”, făcînd diverse scamatorii cu ajutorul prestidigitatiei, precum și efecte speciale. Există magicieni de ceremonie care creează ritualuri elaborate, cu scopul de a schimba și de a-și transforma propria conștiință, dar și pe a altora.

Alchimist : *alchimia* a fost predecesoarea chimiei moderne, combinînd metalurgia egipteană cu filozofia greacă și cu misticismul Orientului Mijlociu. Telul alchimiștilor era descoperirea „Pietrei Filozofale”, care ar fi transformat „metalele brute” în aur, și a „Elixirului Vieții”, ce ar fi vindecat toate bolile și ar fi permis viața veșnică.

Farmazon/Farmazoană : *farmazonia* implică un fel de putere supranaturală asupra oamenilor și a lucrurilor. Cei care exercită asemenea farmece sau influențe magice sînt numiți *farmazoni* (*farmazoane* în cazul femeilor). Acest termen are o conotație negativă, implicînd ideea de rău sau de „magie neagră”. Cea mai faimoasă vrăjitoare din legende a fost Circe. În *Odiseea* lui Homer, ea îi transformă pe însoțitorii lui Ulise în porci.

Fermecătoare/Fermecător : spre deosebire de vrăjitorie, *farmecele* au o conotație pozitivă. Fermecătoarele sînt femei „care vrăjesc”, fascinante, încîntătoare, sexy, a căror magie le conferă plăcere și încîntare celorlalți. Cuvîntul este deseori folosit sub formă de compliment pentru anumite vrăjitoare sau țigănci atrăgătoare și carismatice. Bărbatul care are aceste caracteristici poate fi cunoscut sub numele de *fermecător*, deși acest termen este rar utilizat la masculin.

Ghicitor (soothsayer) : literal, s-ar traduce „cel care spune adevărul”. Este un cuvînt arhaic pentru a denumi profeții, vizionarii, clarvăzătorii și ghicitorii. Denumirea i-ar putea fi atribuită oricărui om care prezice viitorul. Un alt cuvînt care înseamnă același lucru este *mantis* („profet”). Tehnicile multiple de divinație sînt numite „arte mantice”, iar practicanții sînt numiți „-manți”.

Clarvăzător : termenul datează din secolul al XIV-lea și înseamnă „cel care vede”. Un clarvăzător este o persoană cu o profunzime morală și spirituală de excepție, care poate prezice evenimente sau evoluții viitoare. Denumirea poate fi folosită pentru oricine practică *divinația* (tehnică magice prin care pot fi găsite lucruri pierdute sau prin care este prezis viitorul), în special prin concentrarea asupra unui glob de sticlă sau de cristal. Alte cuvinte sinonime cu *clarvăzător* sînt *sibilă* și *oracol*.

Necromant : cineva care invocă spiritele morților pentru a le vorbi și a obține cunoștințe ascunse și informații secrete, necesare prezicerii viitorului. Astăzi, oamenii care se ocupă cu așa ceva sînt numiți *mediu* sau *canale*. Necromanția este o formă de divinație.

Cybermanți : cuvîntul se referă la „vrăjitorii computerelor” – mai ales „hackerii” și cei specializați în găsirea și obținerea informațiilor ascunse, cu ajutorul unor tehnici sofisticate de căutare pe internet. O altă denumire utilizată este cea de *tehnomag*, preluată din serialul SF *Babylon 5*.



Scotty Fray

Profet: profeții sînt, de obicei, predicatori de inspirație divină, care vorbesc cel mai adesea în numele zeilor sau al zeitelor. Sînt învățători faimoși, cunoscuți pentru propovăduirea unor viziuni religioase sau revelații. Deseori, prin predici, au reușit să transforme complet societatea în care au trăit. Avraam, Moise, Iisus și Mohamed sînt considerați cei mai mari profeți ai iudaismului, creștinismului și islamismului.

Filozof: încă de la începuturile Greciei antice, filozofii au căutat să înțeleagă principiile fundamentale și natura „vieții, universului, a tuturor lucrurilor”. Ei încearcă să imprime înțelepciune, cunoaștere și logică oricărui aspect al vieții și al societății și sînt cunoscuți cel mai adesea ca mari învățători. Deoarece filozofia include *metafizica* (natura realității și originile tuturor lucrurilor), vrajitorilor li se mai spune „Filozofi Naturali”.

Șaman: conducătorii spirituali în culturile tradiționale tribale sînt șamanii sau vracii și doftoroaiele, cu talente și abilități în ceea ce privește divinația, cunoașterea și folosirea plantelor medicinale, a hipnozei, a puterilor psihice și a vrajitoriei. În unele zone pot fi cunoscuți sub denumirea de „doctori vrajitori”. Ei sînt, de fapt, învățătorii din mediul rural, magicienii, ghizii spirituali, vindecătorii și moașele. Șamanii se folosesc de stări schimbătoare ale conștiinței (obținute, deseori, prin utilizarea unor plante medicinale sacre) pentru a controla fenomene fizice și a călători de pe un tărîm spiritual pe altul. Termenul își are originea în triburile siberiene și se referă, mai ales, la cei tibetani, siberieni, mongoli, inuiți și la alții de acest fel.

Șaman Tungusik
(siberian)

Bărbat înțelept/Femeie înțeleaptă (*cunning man/woman*): cuvîntul provine din vechiul *cunna*, de origine scandinavă („a ști”), și din cuvîntul englezesc arhaic *kenning* („înțelepciune”). Acest termen denumea magicienii și vindecătorii care locuiau în orașele și sate englezești la sfîrșitul

Bărbat înțelept



Evului Mediu. Li se mai spunea *înțelepți* sau *înțelepte*, *vrajitori*, *solomonari*, *fermecători*, *binecuvîntători*, *pastori*, *vrajitoare albe* și, mai recent, *vrajitoare oculte*. Întocmai ca șamanii din tradițiile tribale, aceste „vrajitoare albe” din mediul rural posedă puteri magice de vindecare și oferă tratamente, remedii, farmece, vrăji și proorocii ale viitorului, de obicei pentru un preț modest. Cei mai mulți erau oameni bătrîni care pretindeau că dețin aceste abilități, fie moștenite de la părinți, fie dobîndite în urma unor întâlniri supranaturale.

Vrăjitoare (witch): în Europa medievală și în Marea Britanie, „femeile înțelepte” erau deseori numite *Wicce* – cuvînt anglo-saxon ce înseamnă „modelator” –, de aici provenind și cuvîntul *witch*. Acest cuvînt, la rîndul lui, își are originea în termenul german din Evul Mediu *wicken* („a invoca”). Vrăjitoarele moderne pot fi atît femei, cit și bărbați, și o mare parte a magiei lor este destinată vindecării

oamenilor și Pământului. De asemenea, multe vrăjitoare practică *divinația* (ghicitul) și tehnici magice destinate evoluției conștiinței.

Wicca: *Wicca* reprezintă un substitut modern pentru tradiționala vrăjitorie, fiind o religie păgînă ocultă. Ritualurile *Wicca* – oficiate pe perioada lunii pline (uneori și cînd e lună nouă), a solstițiilor, echinocțiilor și la întretărirea celor patru faze – sărbătorește un zeu anual și o zeiță *perenă* („veșnică”) prin fazele lunii și ciclul anotimpurilor. Principiile morale *Wicca* echilibrează libertatea personală cu responsabilitatea personală. *Redele Wicca* („sfătuitorul”) afirmă: „Dacă nu rănești pe nimeni, fă ce dorești”.

Păgîn: păgînismul (însemnînd „de la țară”) reprezintă un set de căi spirituale diverse, care își au rădăcina sau sînt inspirate din tradiții *indigene* (băștinașe) și *clasice* (egiptene, grecești, romane etc.), răspindite în toată lumea. Păgînismul este deseori asociat cu „Religia Veche” – acest lucru însemnînd precreștinismul. Păgînii cred în interconexiunea tuturor formelor vieții, în *animism* (totul are viață), în *panteism* (totul este divin), în *politeism* (există mai mulți zei și spirite) și în *divinitatea immanentă* (divinitatea se află în noi toți – credință exprimată prin afirmația „Tu ești zeul/zeița”). Păgînii prețuiesc diversitatea, faptele bune, viața ușoară pe Pămînt, libertatea individuală, responsabilitatea personală și egalitatea dintre bărbați și femei. Mulți practicanți ai magiei (dar nu toți) își numesc practica spirituală „păgînism”.

Preoți/Preotese: cuvînt ce denumesc un bărbat sau o femeie aflați în slujba zeilor – deseori concentrați asupra unei singure manifestări sau a unui singur aspect (cum ar fi preot al lui Apollo sau preoteasă a Afroditei). De asemenea, ei pot deservi comunitatea de credincioși. Îndatoririle preoților pot include întreținerea templelor și altarelor, împărtășania, dirijarea sau prezidarea ritualurilor și a riturilor, consilierea pastorală etc. Ei pot servi și ca elemente de legătură, canale prin care se face auzită vocea divinităților cărora li se închină.

Solomonar (warlock): l-am lăsat pe acesta la sfîrșit pentru că este un cuvînt foarte rar folosit în comunitatea magicienilor. Acest vechi termen calomnios vine din engleza veche: *waer-loga*, „trădător” sau „mîncinos”. Desemna, pe vremuri, un vrăjitor care i-a trădat pe alții vînătorilor de vrăjitoare și este deseori folosit eronat de mundani cu sensul de bărbat vrăjitor. Astăzi, unii adepți ai *Wicca* ar putea utiliza termenul pentru a desemna o vrăjitoare inițiată, care s-a întors împotriva Breslei.

Lecția 4. Regulile vrăjitoriei

(majoritatea informațiilor de mai jos sînt furnizate de Julie Epona)

Fiecare lucru nou învățat de tine în viață a venit cu un set de reguli. La grădiniță, ai învățat să împarți cu alții și să nu lovești. La fotbal și la baseball, ai învățat regulile jocului, limitele și cum să înscrii. La matematică ai învățat cum să lucrezi cu numerele, iar la lecțiile de limbă ai învățat regulile de pronunție și punctuație.

Există reguli și în magie și vrăjitorie. Unele vor fi destul de evidente, la fel cum sînt cele din baseball. Altele vor fi mai greu de înțeles și de aplicat, precum regulile de folosire a virgulei sau alte reguli gramaticale adevărate. Fii liniștit: acumînd experiență, ele vor deveni mai accesibile!

O ultimă atenționare înainte de a începe discutarea acestor reguli: trebuie să-ți fie clară diferența dintre magia reală și iluzie. Iluzia este practică de artiști de estradă, la

fel ca dansul ori muzica. Iluzionistii pot face elefanții să danseze sau tigrii să dispară. Magia este arta și știința manipulării probabilității. Vrăjitorul își controlează viața și-și schimbă destinul prin interacțiunea cu toate dimensiunile Universului.

Iată o listă de reguli ale magiei și vrăjitoriei :

- magia există ;
- cunoaște-te pe tine însuși ;
- cel mai bun mod de a prezice viitorul este să-l crezi ;
- contestă autoritatea ;
- magia este atât o artă, cât și o știință experimentală ;
- atenție la ceea ce faci sau spui ;
- intenția afectează rezultatele ;
- nu invoca ceea ce nu poți izgoni ;
- cântărește-ți întotdeauna opțiunile ;
- treaba nu e terminată pînă cînd nu ai strîns instrumentele și ai făcut curățenie ;
- nu povesti nimănui nimic despre o lucrare magică timp de 24 de ore, dacă nu vrei ca analiza ta să provoace suspiciune, slăbind astfel intenția care-ți consolidează vraja.

Notează aceste reguli în jurnalul tău și reține-le. Ele trebuie să devină parte din viața ta, așa cum știi cu care mîină se ține furculița. Acum, voi detalia fiecare regulă în parte.

Magia există. Lucrurile pe care le obții cu ajutorul vrăjilor, incantațiilor și invocațiilor îți vor afecta viitorul. Ființele pe care le chemi cu ajutorul cercului magic există pe Tărîmul Spiritelor. Magia este reală ; nu este doar o metaforă. Simbolurile și corespondențele pe care le vei învăța sînt unelte care te vor ajuta să-ți controlezi realitatea.

Cunoaște-te pe tine însuși. Socrate le-a spus odată studenților săi că „o viață neexplorată nu merită trăită”. Pe măsură ce călătorești pe poteca inițierii tale, îți vei completa jurnalul magic. Notele și observațiile tale te vor ajuta să descoperi cine ești și ce vrei cu adevărat. Prin meditație și concentrare, vei învăța cum să faci față evenimentelor și lucrurilor într-o anumită manieră. Pe măsură ce vei învăța mai multe despre tine, vei asimila și cunoștințele necesare schimbării și vei deveni vrăjitorul pe care-l visezi.

Cel mai bun mod de a prezice viitorul este să-l crezi. Curiozitatea legată de viitor ține de natura umană. De-a lungul timpului și chiar în zilele noastre, mulți oameni au apelat la divinație și la medii pentru a afla ce va urma. Vrăjitorul deține puterea de a schimba viitorul după bunul lui plac. Ceea ce te va ajuta să prevezi viitorul va fi, pur și simplu, manifestarea acestei dorințe.

Contestă autoritatea. „De ce ?” reprezintă niște cuvinte foarte puternice. Ca ucenic, trebuie să te întrebi permanent „de ce” se realizează ceva și „de ce” acest lucru este făcut într-un anumit mod. A pricepe „de ce ?” conduce la o mai bună înțelegere a cauzelor. Capacitatea de a întreba de ce și se cere, de ce se așteaptă de la tine un anumit lucru te va proteja. Totuși, procedînd în acest mod, trebuie să îți menții respectul față de profesor. Oricum, trebuie să poți întotdeauna să spui „nu” cînd cineva îți dă o sarcină despre care știi că este contrară interesului tău. Capacitatea de a pune întrebări te va proteja de cei care vor dori să te manipuleze.

Magia este atît o artă, cît și o știință experimentală. Unii oameni – de exemplu, artiștii – sînt nativ înclinați către magie. Totuși, prin practică, cineva care nu deține un astfel de talent poate deveni cu ușurință mai bun decît cei ce nu depun nici un efort în acest sens. Nu uita că autorii încearcă să-ți împărtășească din experiența lor magică. Asta nu înseamnă că e suficient. Experimentează și doar ghidează-te după ceea ce-ți spun alții, nu lua totul drept literă de lege.

Intenția afectează rezultatele. Cea mai puternică unealtă deținută de un vrăjitor este intenția sa, voința de a-și pune în practică dorințele. Dacă dorești să cunoști, atunci intenția de a ajunge un elev destoinic te va ajuta să-ți implinești dorința. Totuși, dacă intenția ta este să iei cu brio testul fără să studiezi îndeajuns, rezultatele vor fi, probabil, dezamăgitoare. În magie este foarte important să-ți clarifici intențiile, înainte de a-ți începe Misiunea.

Atenție la ceea ce faci sau spui. Magia este omniprezentă, nu apare doar în timpul unui ritual.

Nu invoca ceea ce nu poți izgoni. Am stabilit deja faptul că magia e reală. Stihiiile, zeitățile și spiritele există cu adevărat și vor veni cînd le vei chema. Unele sînt mai prietenoase decît altele; toate au un plan al lor, care ar putea să nu coincidă cu al tău. Este foarte important să fii capabil să-i trimiți pe acești vizitatori înapoi pe tărîmul lor, înainte de a te apuca să-i inviți în lumea ta.

Cîntărește-ți întotdeauna opțiunile. Întotdeauna există opțiuni, moduri diferite de a face sau de a nu face un anumit lucru. Din moment ce magia are legătură directă cu legile fundamentale ale Universului, este adevărat că, pentru fiecare acțiune, există un corespondent egal sau opus. Analizarea opțiunilor într-o situație anume trebuie să cuprindă înțelegerea consecințelor, atît cît este posibil. Uneori, a treia sau a patra opțiune poate fi mai bună decît alternativele pe care omul le consideră unice. Ideea este că întotdeauna trebuie să gîndești înainte de a acționa.

Treaba nu e terminată pînă cînd nu ai strîns instrumentele și ai făcut curățenie. Acest lucru se aplică în orice situație, fie că îți faci temele la matematică, construiești un model sau faci o vrajă. Sarcina ta nu e completă pînă nu ai pus totul la loc și nu ai readus spațiul folosit la starea inițială. Un cerc magic lăsat în neorînduială va devia vraja de la ținta sa și va strica tot ce ai creat.

Nu povesti nimănui nimic despre o lucrare magică timp de 24 de ore, dacă nu vrei ca analiza ta să provoace suspiciune, slăbind astfel intenția care-ți consolidează vraja. După cum am mai spus, intenția îți afectează rezultatele. Odată ce ți-ai terminat lucrarea și spațiul a fost readus la starea inițială, trebuie să păstrezi tăcerea în legătură cu ceea ce ai făcut. Analiza poate conduce la neîncredere, iar acest lucru îți poate afecta intenția și concentrarea, reducînd astfel energia pozitivă care curge în vraja ta. Ar trebui să notezi imediat în jurnal ceea ce ai făcut sau ai simțit. Așteaptă 24 de ore, apoi discută-ți lucrarea cu cei în care ai încredere. După această perioadă de așteptare, poți să vezi ce rezultate s-au obținut și să analizezi modul în care ai făcut vraja, pentru ca data viitoare ea să fie și mai puternică.

Pe măsură ce avansezi pe poteca uceniciei, aceste reguli te vor întări și te vor proteja. Învăță-le bine.

Temă: jurnalul tău magic

Iată prima sarcină pe care trebuie s-o îndeplinești ca ucenic vrăjitor: cumpără un jurnal sau un carnet de notițe. Poți găsi carnețele sau jurnale cu coperti deosebite – uneori pot avea și lacăt – în magazinele de suveniruri, mai ales în cele ezoterice. Încearcă să cumperi unul cu coperta groasă, mai rezistent în timp. Nu scrie pe partea exterioară a copertei nimic care să indice că este un jurnal magic, ci copie acest model în interior și lipește-l pe prima pagină, completând în spațiul liber numele tău magic și cu data la care ai început să-l folosești (vezi Secțiunea a II-a).

Aș vrea să scrii în jurnalul tău magic tot ce ți se întâmplă zilnic. Ceva de genul „jurnalului de bord al căpitanului”; începe mereu cu data și ora din ziua respectivă. Scrie cum este vremea și unde te afli. Mai târziu, vei putea să îl răsfoiești și să faci legătura între starea ta de spirit și cea a vremii ori să sesizezi sincronizări între evenimentele petrecute în lumea naturală și cele din lumea ta interioară. Includerea locului și a unor elemente legate de mediu îți va mări puterea de observație și îți va activa abilitățile de previziune. Ai putea nota, de asemenea, diferențele dintre meditațiile diurne și cele nocturne.

Scrie despre ceea ce ți se întâmplă în viață și cum te afectează acest lucru. Notează-ți visele după ce te trezești (deși, mai târziu, vom vorbi despre realizarea unui „jurnal de vise” special în acest scop). Scrie despre descoperirile și revelațiile tale. Notează-ți aventurile, excursiile cu familia, vacanțele de vară. Scrie despre ceea ce te face fericit și ceea ce te întristează. Scrie poezii și fă desene. Notează-ți vrăjile și experimentele magice și, mai târziu, observă rezultatele. După ce vei completa primul volum, notează data finală pe prima pagină, pune-l deoparte într-un loc sigur și începe altul.



Lecția 5. Lectură deconectantă (literatură)

Pe măsură ce vei studia aceste lecții, te-ai putea destinde citind despre vrăjitori și vrăjitorie. Următoarele lecturi și seriale fantastice sînt preferate de Consiliul Cenușiu și conțin multă înțelepciune vrăjitorească autentică:

- Susan Cooper – *Over Sea, Under Stone* (1965); *The Dark is Rising* (1973); *Greenwitch* (1974); *The Grey King* (1975); *Silver on the Tree* (1977);
- Diane Duane – seria pentru tinerii vrăjitori: *So You Want to be a Wizard* (1996); *Deep Wizardry* (1996); *High Wizardry* (1997); *A Wizard Abroad* (1999); *The Wizard's Dilemma* (2002); *A Wizard Alone* (2002); *The Wizard's Holiday* (2003);

- Lyndon Hardy – *Master of the Five Magics* (1984); *Secret of the Sixth Magic* (1988); *Riddle of the Seven Realms* (1988);
- Tamora Pierce – *Circle of Magic*: *Sandry's Book* (1997); *Tris's Book* (1998); *Daja's Book* (1998); *Briar's Book* (1999); *The Circle Opens*: *Magic Steps* (2000); *Street Magic* (2001); *Cold Fire* (2002); *Shatterglass* (2003);
- T.H. White – *The Sword in the Stone* (1963).

Secțiunea a II-a. Cum să devii vrăjitor

*Vei deveni vrăjitor, Harry – și unul al naibii de bun,
pe cinstea mea ! –, dacă te mai antrenezi puțin.
Ai făcut vreodată să se întâmple ceva ? Ceva ce nu puteai
explica – atunci când erai furios ori speriat ?*

Hagrid (din filmul *Harry Potter și Piatra Filozofală*)

Lecția 1. Introducere: ceea ce trebuie să știe un vrăjitor

Tam rugat pe câțiva membri din Consiliul Cenușiu să alcătuiască o listă cu ceea ce cred ei că ar trebui să știe să facă un vrăjitor. Durează o viață întreagă să înveți toate acestea, dar tu vei începe chiar acum, odată cu ucenicia.

Un vrăjitor ar trebui:

- să învețe permanent de la viață ;
- să vadă Divinul din Natură și Natura din Divin ;
- să conducă fără tiranie și să instruiască fără trufie ;
- să fie perfect înțeles, fără a scoate nici un cuvânt ;
- să privească lucrurile și locurile cele mai mundane, să le perceapă magia interioară și să le poată deschide această fereastră și altora ;
- să privească în infinitatea întunecată a cerului nopții și să o perceapă ca pe o sursă copleșitoare ;
- să iubească frumusețea paradoxului și să poată percepe întotdeauna umorul cosmic în cele mai întunecate perioade ;
- să-și schimbe înfățișarea pentru a se adapta ori a deveni invizibil, dacă este necesar... și să-i facă pe cei din jurul lui să se simtă în siguranță și să-i asculte ;
- să-și păstreze calmul și mintea limpede, când totul se transformă în haos ;
- să-și deschidă ochii spre interior și să vadă adevărul ;
- să spună „Nu știu...” și să-și dea seama că în asta rezidă adevărata înțelepciune ;

- să simtă compasiune pentru toate ființele, să știe când trebuie să vindece și când să stea deoparte ;
- să știe că secretele magiei se dezvăluie numai celor cu inima deschisă ;
- să le vorbească zeilor și să știe că e auzit ;
- să creeze o sferă de protecție și lumină ;
- să ia singur decizii, să-și urmeze propria cale și să nu asculte pe nimeni, orbește ;
- să cunoască forța și curajul căii pașnice și puterea unei minți ascuțite ;
- să invoce un basm sau un mit în momentul în care acesta trebuie înțeles ;
- să cunoască destul de bine plantele și animalele sălbatice, astfel încât să și le transforme în prieteni sau aliați ;
- să poată vedea zeul sau zeița în tot ceea ce îl înconjoară ;
- spiritul lui să strălucească în întunecime. (Katlyn Breene)

Vrăjitorul ar trebui să se poată autocenzura, să împartă fără opreliști, să-și păstreze mediul curat, să-și modeleze viața, să creeze spații sacre, să respecte credințele și adevărurile altora, să aibă grijă de nevoile de bază ale acestora, să poată lucra eficient cu sau fără instrumentele magice, să înfrunte provocările cu încredere, să creeze muzică, artă, să trăiască pe Pământ cu responsabilitate, să fie capabil să asculte, dar și să vorbească, să emită judecăți de valoare, să-și asume responsabilități, să fie generos, să organizeze un ritual, să scrie o poezie, să aibă grijă de cheltuieli, să construiască un zid, să îi ajute pe cei slabi, să aline muribunzii, să asculte și să dea ordine, să-și înfrîneze reacțiile orgolioase, să acționeze singur sau să coopereze, să rezolve dileme, să analizeze o problemă nouă, să-i servească pe alții cu dragă inimă, să programeze un calculator, să gătească o cină sănătoasă, să lupte eficient, să evite războaiele dintre vrăjitoare, să-și cultive un spirit generos, să trăiască în mod curajos și să moară cu bravură. Elitismul le aparține celor slabi. (Abby Willowroot)

Mai presus de toate, un vrăjitor se cunoaște pe sine – știe ce-l ghidează, își cunoaște slăbiciunile, pentru că fără această cunoaștere nu se poate numi vrăjitor. (pastor Pete Pathfinder Davis)

Lecția 2. Vcenicia ta: mentoratul meu

Există o zicală magică, ce spune : „Cînd elevul va fi pregătit, profesorul va apărea”. Totuși, ca în cazul tuturor adevărilor mari, și reciproca este valabilă: cînd va fi profesorul pregătit, elevul va apărea. Înainte de a exista școli și chiar și astăzi, în multe domenii, oamenii învață meserie trecînd printr-o perioadă de ucenicie, sub îndrumarea unor maeștri. Vine o vreme cînd cei care și-au petrecut întreaga viață învățînd și stăpînind o artă, o meserie, încep să-și caute un protejat sau un succesor care ar putea dori să le continue opera, să o transmită generațiilor următoare. Din acest moment, maestrul se concentrează asupra predării și preia studenți – și, de preferat, ucenici.



Cuvântul *mentor* provine din povestea antică a grecului Ulise, narată de Homer în epopeea *Odissea*. *Mentor* era numele prietenului și sfătuitorului său loial, profesorul fiului său, Telemah. Astfel, cuvântul desemnează un sfetnic înțelept și loial, un profesor și un antrenor. Este folosit mai ales pentru a denumi un om în vârstă, care ghidează și consiliază un băiat sau o fată ce trebuie să treacă de la copilărie, prin adolescență, la responsabilitățile perioadei de maturitate.

Cînd eram tînăr, am avut cîțiva mentori cu o importanță covârșitoare în viața mea, ce m-au ghidat prin cele mai importante alegeri și tranziții prin care a trebuit să trec. Mi-am direcționat primele studii către psihologie, sociologie, antropologie, istorie, arheologie și religii comparate. Acestea au fost domeniile în care m-am specializat, ele devenind fundamentul carierei mele profesionale în lumea mundană timp de mulți ani. Împreună cu permanenta explorare a științei și a istoriei naturale, aceste studii m-au condus la vrăjitorie.

Ce înseamnă să fii ucenic vrăjitor

Scriind acest grimoar, îmi asum rolul și responsabilitatea de a-ți fi mentor, de care am avut și eu parte în tinerețe. O zicală importantă din lumea magiei spune: „Culegi ceea ce semeni”. Cînd vom înțelege cu adevărat acest lucru, vom dori imediat să transmitem mai departe darurile cu care am fost înzestrați, atunci cînd ne va veni rîndul s-o facem.

În vremurile străvechi, ucenicii obișnuiau să plece deseori de acasă și să locuiască împreună cu maestrul lor. Întocmai ca în cazul lui Arthur și Merlin sau Dick Grayson și Wayne Manor, ei trăiau în aceeași clădire, ca într-un „Sanctuar”. Uneori, obișnuiau să locuiască împreună cu alți ucenici sau învățăcei într-o casă a breslelor, într-un atelier sau (ca în Hogwarts) într-un internat al elevilor unei școli speciale. Tu, bineînțeles, vei locui în casa ta. Aș vrea însă ca, atunci cînd citești această carte, să-ți imaginezi că te afli în camera mea de studiu, că muncești alături de mine în grădina sau că mă însoțești într-o plimbare prin pădure, pe cîmpuri, pe țărmul mării. Sau ai putea sta întins pe spate, pe coasta unui deal, privind la stele...

Acum, că ți-ai început ucenicia, oare ce ne dorim unul de la altul? Te-ai putea aștepta ca eu să-ți ofer aceste lecții într-o ordine sistematică. Poți fi sigur că-ți voi da cele mai oneste, mai sigure și mai responsabile informații pe care le cunosc. Îți voi fi profesor și mentor. La urma urmelor, cea mai mare speranță a mea este ca tu să îmi continui opera, să contribui la ea și, la rîndul tău, să predai ștafeta generațiilor viitoare...

În ceea ce privește așteptările mele... mai întîi de toate, vreau să fii atent. Să ai grijă de tine și să-i tratezi bine pe ceilalți. De fapt, cred că ne vom înțelege minunat! Aștept de la tine să studiezi și să înveți aceste lecții. Și să scrii cîte ceva în jurnalul tău magic în fiecare zi.

Lecția 3. Familia ta

(în cea mai mare parte, de Patricia Telesco)

În această perioadă din viața ta, este foarte important să te înțelegi cu familia. Căile magice ar putea să apară și să dispară, însă familia o ai pe vecie. A-ți cinsti părinții poate fi uneori greu și frustrant, dar merită și reprezintă modul de a-ți răsplăti familia cu ceva caracteristic unui vrăjitor: e vorba de respect!



Sper că vei fi în relații bune cu părinții, astfel încât să poți vorbi deschis cu ei despre aceste lucruri. Bineînțeles, dacă părinții tăi seamănă cu mătușa și unchiul oribili ai lui Harry Potter, acest lucru s-ar putea dovedi foarte dificil! Puțini dintre noi au norocul să se nască în familii magice. De fapt, avem și o denumire pentru copiii născuți din părinți mundani: îi numim „copii schimbați de spiriduși”. Și eu am fost un „copil schimbat”. Dacă și tu ești la fel, iată câteva trucuri care te vor ajuta să comunici cu ai tăi.

Gândește-te la trecutul familiei tale – găsește lucrurile similare vrăjitoriei și concentrează-te asupra acestora în discuțiile cu părinții. Va fi destul timp să faci diferențele. Orice-ai face, nu trebuie să apari în fața mamei sau a tatălui îmbrăcat într-o mantie și fluturând o baghetă magică! Îți sugerez să porți unul dintre puloverele preferate de mama ta și să ai părul pieptănat. Dacă vrei ca ei să-ți ia în serios alegerea, trebuie să arăți ca un tânăr de încredere.

Fii respectuos cu prietenii familiei tale și Ține minte că decizia ta de a fi vrăjitor este personală și intimă. S-ar putea ca această alegere să nu le prea placă celorlalți și, uneori, oricât de încântat ai fi, este mai bine să cauți timpul și locul potrivite pentru a-ți exprima ideile.

Dacă se va întâmpla cel mai rău lucru posibil și părinții vor spune „nu” acestei cărți și faptului că ești interesat de magie, amintește-ți că inițierea ta ca vrăjitor începe în mintea, inima și spiritul tău. Nimeni nu poate schimba ceea ce ești. Ei ți-ar putea întârzia puțin studiile, atâta tot. La tine acasă, părinții sînt încă cei mai importanți, iar acceptarea cu maturitate a deciziei lor i-ar putea impresiona plăcut. Încearcă să readuci problema în discuție după șase luni sau un an. Nici măcar Roma n-a fost construită într-o singură zi și înlăturarea îndoielii părinților poate dura ceva timp, dar străduința va da, în final, roade.

Dacă vei obține în continuare note mari la școală (știu că ești inteligent!) și dacă nu vei intra în belele (acest lucru s-ar putea dovedi destul de greu), poate că părinții tăi te vor lăsa să-ți petreci timpul cu prietenii tăi magici. Vei avea această carte și probabil că ei vor mai avea și altele, iar aceste lucrări îți vor da tot felul de idei de a petrece timpul împreună.

Lecția 4. Numele tale magice

Ca vrăjitor, vei avea nume diferite, în diverse etape ale vieții. Prenumele tău reprezintă numele dat de părinți când ai venit pe lume. Dacă te-ai născut într-o familie magică, acest nume ți s-a dat probabil în cadrul unui ceremonial de botez sau de *seining* (binecuvîntare a copilului). Acesta este prenumele tău, după care familia și cei apropiați te vor cunoaște. În toate societățile tribale și în comunitatea magicienilor este dat un al doilea nume, în cadrul primului ritual de trecere, de la copilărie la adolescență (în mod tradițional în sau între a 11-a și a 13-a aniversare a zilei de naștere). Există tot felul de astfel de ritualuri, însă aproape toate implică o provocare sau o încercare.

În ziua în care băiatul împlini 13 ani, vrăjitorul Ogion se întoarce în sat și oficiază ritualul de trecere. Vrăjitoarea îi luă băiatului numele dat de mama sa la naștere. Dezbrăcat și fără nume, el intră în apele reci ale râului Ar, acolo unde plînea dintre pietre, sub crestele maestuoase. Traversă râul către țărmul îndepărtat, tremurînd de frig, dar pășind încet și drept prin apa înghețată și învolburată. Ajuns la mal, Ogion, care îl aștepta, îi întinse mîna și-i apucă brațul, șoptindu-i la ureche adevăratul său nume.

Astfel i s-a dat băiatului numele de către un mare înțelept dintre cei înzestrați cu puteri magice.

(Ursula LeGuin, *A Wizard of Earthsea*, p. 14)

Numele primit în urma acestui ritual de trecere va fi primul tău nume magic sau *numele din cerc*. După acest nume vei fi cunoscut în rîndul celor care practică magia, însă nu printre mundani. Dacă îți primești numele de la un mag în cadrul unui ritual, acesta s-ar putea chema *nume de suflet* sau *nume adevărat*. De obicei, cam în aceeași perioadă, vei primi și un *nume uzual* sau pseudonim, după care vei fi cunoscut de prieteni. Mai tirziu, pe măsură ce înaintezi pe poteca magică, vei primi alte nume, în alte cercuri de oameni. Dacă ești inițiat în cercuri, ordine sau tradiții magice diferite, vei putea primi un nou nume, pe care să-l folosești în acele comunități. Deoarece majoritatea oamenilor care aparțin comunității magice trăiesc și în lumea mundană (merg la școală, au un serviciu etc.), mulți dintre ei au un nume magic uzual, care le servește în ambele comunități – cum ar fi Stea, Dragon sau Lup.

Numele magic ales de membrii Ordinului Hermetic al Zorilor Aurii reprezenta deseori mottoul familiei lor. Totuși, astăzi, cei mai mulți vrăjitori aleg un nume care să aibă un înțeles profund pentru ei și pentru direcția lor spirituală. Căutarea unui astfel de nume poate să dureze mult timp și să fie intensă și puternică.

Pînă nu vei lua parte efectiv la ritualul de trecere sau la inițierea magică, nu vei putea primi de la mine sau de la alții un adevărat nume magic. Mai tirziu, ți se va da misiunea de a-ți găsi singur un nume adevărat. Aceasta va fi o călătorie de descoperire a adevăratei identități și a destinului propriu și ar putea dura mult pînă să se desăvîrșească. Însă, în acest moment, la începutul uceniciei, te sfătuiesc să-ți iei un nume magic uzual cu care te vei identifica și vei fi cunoscut printre prietenii tăi cei mai apropiați.

Temă: alege-ți un nume magic obișnuit

Mulți oameni din comunitatea magicienilor își aleg numele uzuale inspirându-se din elemente ale naturii. Ele se numesc *totemuri* – acele animale cu care ei simt cea mai mare afinitate. Mult timp (1979-1994), numele meu a fost Vidra. În bestiarele din secțiunile 6.I și 7.III ale acestui grimoar, poți găsi liste ce conțin atât creaturi magice și reale, cât și trăsăturile lor. Dacă simți o afinitate mai mare cu plantele decât cu animalele, ți-ai putea alege un nume verde, cum ar fi cel al unui copac ori al unei plante sau flori. Există și minerale, locuri, povești și alte elemente din care ai putea alege. Această listă îți oferă câteva exemple.

Culori : ai putea adăuga și culori la numele ales – de exemplu, Lupul Cenușiu, Flacăra Argintie sau Stejarul Alb. Vezi 1.II.7 : „Culorile magiei”, pentru atributele culorilor.

Animale :	Plante :	Jasp	Alte :
Bursuc	Frasin	Stincă	Întuneric
Urs	Plop	Piatră	Foc
Bivol	Creangă		Flacăra
Pumă	Boboc	Însușiri :	Inimă
Cioară	Chiparos	Legător	Lumină
Dragon	Brad	Aducător	Știință
Vultur	Pădure	Tăietor	Lună
Vulpe	Iarbă	Dansator	Ocean
Grifon	Frunză	Găsitor	Ploaie
Șoim	Stejar	Zburător	Riu
Cal	Rădăcină	Vindecător	Mare
Elan	Scorușă	Iubitor	Zăpadă
Vidră	Sămînță	Săritor	Cer
Phoenix	Mărăcine	Reparator	Scinteie
Corb		Alergător	Stea
Prihor	Minerale :	Cîntăreț	Furtună
Păianjen	Chihlimbar	Rădăcitor	Soare
Tigru	Jad	Țesător	Vijelie
Lup	Cristal	Înțelept	Cale

Combinații : oricare dintre aceste nume (sau altele pe care le vei alege) pot fi combinate în unul singur, cum a făcut autorul Starhawk (Șoimul Stelelor) sau câte două ori câte trei, cum era numele actorului River Phoenix (Phoenixul Riului) sau al autorului Silver Ravenwolf (Lupul-Corb Argintiu). Ai putea lua nume din *Elfquest* cum ar fi Pisica Zăpezii, Lupul Mării, Dansatorul Stelelor sau Înțeleptul Cerului. Folosește-ți imaginația !

Numerologia : o altă problemă ar fi numărul tău magic. Acesta este obținut prin adunarea tuturor cifrelor din data ta de naștere (inclusiv cele patru cifre ale anului), pînă va rezulta unul singur. Acesta este numărul tău de naștere. Mulți oameni preocupați de magie cred că numele tău ar trebui să aibă același număr de litere. Vezi 6.III.3 : „Matemagia” ; „Temă : numărul tău norocos”.

O ceremonie de numire

Cînd ți-ai ales, în sfîrșit, numele magic, ar trebui să-l incluzi în următoarea vrajă (și în jurnalul tău magic). Apoi, stai în fața oglinzii, privește-te în ochi și spune :

*Îmi pun numele de _____,
după care voi fi cunoscut.*

Mă numesc acum _____

Și ceea ce spun de trei ori la rînd se va împlini !

Prin toate puterile pămîntului și ale mării,

Prin marea Lunii și a Soarelui,

Așa cum face-voi, așa va fi :

Pecetluiește vraja și fă-o să se săvîrșească.

Lecția 5. Școala de magie și de vrăjitorie

În prezent, îți petreci, probabil, o mare parte din timp, la școală. Din nefericire, școala ta nu seamănă cu Hogwarts ! Dar ar putea reprezenta pentru tine mai mult decît îți închipui. La urma urmelor, școala înseamnă studiu și ai acum acest grimoar, pe care-l poți studia împreună cu celelalte cărți obișnuite. Școala mai înseamnă să ai profesori. Pun pariu că ai cel puțin un profesor competent la tine la școală – și, prin intermediul acestui grimoar, ne ai ca profesori și pe mine, și pe alți vrăjitori din Consiliul Cenușiu.

Încearcă să-ți cunoști mai bine profesorii ; rămii după ore și vorbește cu ei. Te-ar putea surprinde cît de prietenoși pot fi unii, după ce vei ajunge să-i cunoști... Știu asta deoarece și eu am predat într-o școală publică (unde am avut și funcția de consilier școlar) și cunosc mulți oameni atrași de magie, care lucrează ca profesori în toată lumea. Nu sînt genul care să-și dea în vileag identitatea. Însă ei există – și îi poți găsi, dacă îi cauți atent.

Mai mult decît atît, școala presupune să ai prieteni. Copiii ca tine (sau ca mine) obișnuiau să fie excentricii școlii. Puștii cu adevărat faimoși erau majoretele și sportivii – ei se aflau „în interiorul” sistemului, noi „în afara” lui. Ei organizau cele mai grozave petreceri, la care noi nu eram invitați. Toate acestea s-au schimbat însă. Există foarte mulți oameni care aparțin comunității magicienilor din toată lumea și mulți dintre noi avem copii. Ei sînt cunoscuți sub denumirea de „magicopii” și merg la școală, ca și tine. Sînt sigur că există unul chiar în clasa ta. Nu e greu să-i descoperi – uită-te după bijuteriile magice (mai ales pentagrame). Dacă și tu porți o pentagramă, te vor găsi ei pe tine. Acum, că ești ucenicul meu, te aflu „în interior”. Dacă ei aparțin comunității magice, s-ar putea ca părinții lor să fi auzit deja despre mine ori să fi citit cîteva dintre cărțile mele. Dacă te vei împrieteni cu ei, veți forma un nucleu al propriului cerc magic.

Acum, cînd scriu această carte, nu există nici o școală de vrăjitorie asemănătoare cu Hogwarts, unde ai putea merge. Sper din tot sufletul că voi putea schimba acest lucru. Totuși, există cîteva cursuri online – mai ales în vrăjitorie. Există chiar cîteva tabere de vară pentru magicopii, conduse de vrăjitoare și vrăjitori adevărați. Ai putea, de asemenea, să te uiți pe site-ul Școlii noastre de vrăjitorie, la adresa : www.GreySchool.com.

Cite ceva despre Harry Potter

(de Susan Morris, numită și Chasomdai)

Am citit câteva articole destul de fundamentaliste și neplăcute, care afirmau că poveștile cu Harry Potter reprezintă o amenințare satanică, pretinzând că au fost scrise pentru a fura sufletele copiilor sau pentru a-i îndepărta de religie. Pentru a-i învăța că vrăjitoarele sînt „bune” (această afirmație includea, de obicei, o mențiune răutăcioasă, legată de „caracterul malefic” al vrăjitoarelor), astfel încît copiii să devină și ei vrăjitori. Astfel de scriitori își demonstrează propria ignoranță și fanatismul, lucruri mult mai rele decît afirmațiile lor împotriva lui Harry Potter sau a vrăjitoarelor.

Deși cărțile cu Harry Potter sînt considerate de majoritatea vrăjitoarelor și vrăjitorilor ca fiind educative și distractive, ele nu prezintă totuși nici un concept religios și n-ar trebui asociate cu Wicca sau cu păgînismul. Poveștile înfățișează în mod pozitiv o parte dintre miturile legate de vrăjitoare și vrăjitori; însă ele prezintă stereotipuri în loc de adevăruri. Cei mai mulți oameni știu că, în realitate, vrăjitorii și vrăjitoarele nu zboară pe mături. Vrăjitoarele se tem totuși că puștii ușor impresionabili ar putea confunda ficțiunea din Harry Potter cu adevărata magie sau vrăjitorie.

Bineînțeles, sînt prezentate și valori generale ale adevăraților vrăjitori și vrăjitoare – Harry Potter este un copil bun care, pînă la urmă, învinge. Însă poveștile cu Harry Potter n-ar trebui privite altfel decît ca niște ficțiuni încîntătoare.

Lecția 6. Cum este să fii magicopii într-o școală publică

Studii: fundamentele vrăjitoriei își au rădăcinile în cunoașterea multor lucruri și una dintre cele mai evidente caracteristici ale oricărui vrăjitor este curiozitatea intensă, legată de absolut orice aspect. Frecventarea școlii îți oferă marea oportunitate de a descoperi și a explora aceste domenii. Cele mai importante dintre ele sînt istoria și științele naturale, dar și geografia sau literatura. În plus, dacă ai ocazia, un curs de mitologie universală ar putea deveni o adevărată pasiune!

Teatru și spectacol: există mai multe locuri în sistemul public de învățămînt unde magicopiii asemenea ție se pot adapta perfect. Cel mai bun loc este departamentul de teatru. Cu foarte mult timp în urmă, cam prin Epoca de piatră, totul se desfășura în jurul focului. Muzica și poveștile spuse în jurul focului (precum și dramatizarea acestora) s-au transformat, într-un final, fie în teatru, fie în ritual. Astfel, teatrul a constituit dintotdeauna esența magiei. Încearcă să ai cîte un rol în fiecare piesă de teatru pusă în scenă la școală.

Dacă nu obții un rol, poți face parte din echipa de scenografi. Te poți ocupa de recuzită, costume, machiaj, decoruri – de orice domeniu care are legătură cu teatrul. N-ai observat că, atunci cînd este prezentată distribuția, la finalul unui film, lista actorilor e destul de scurtă, pe cînd lista echipei din spate, cea care a participat la producerea

filmului, nu se mai termină? Este o întreagă lume acolo și e plină de magie! De fapt, acesta este locul unde ai putea găsi o mulțime de magicopii.

Acest grimoar te va învăța deopotrivă puțină magie care implică și spectacol (numită *iluzionism*). Ai putea să-ți organizezi și să joci în propriile spectacole magice și să-ți crezi o *persona* (un personaj) cu care li vei încânta pe toți. Ai putea învăța chiar o serie de glume pe care să le spui într-o comedioară (primul meu ucenic, fiul meu vitreg, Zack, și-a făcut o carieră din asta!). Îți recomand cu căldură să înveți să jonglezi! Este o abilitate vrăjitorescă atât de importantă, încât multe dintre scrierile vechi nici nu deosebesc jonglerii de magicieni. De fapt, cartea de tarot a magicianului se mai numește și „Jonglerul”.

Arta: dacă ai vreun talent artistic, participă la toate orele legate de artă la care poți merge. Învăță să desenezi, să pictezi, să sculpezi, să xilografezi, învăță olăritul, țesutul, croitoria, arta bijuteriei. Fă-ți propriile sigilii, amulete, pentagrame, baghete magice, potire, mantii, statuete pentru altar. Contribuie prin talentul tău artistic la alcătuirea posterelor școlare, a afișelor, a desenelor pentru revista școlii etc. Artiștii sînt foarte apreciați, atât în comunitatea magicienilor, cît și în teatru. Vor exista întotdeauna cereri pentru ilustrarea unor cărți și reviste, pentru crearea de bijuterii, postere, tricouri, figurine și alte lucruri de acest gen. De fapt, practicînd meserii artistice (creez bijuterii și fac statuete reprezentînd zei și zeițe) îmi susțin financiar familia!

Muzica: muzica a fost dintotdeauna o parte importantă a magiei. Arta barzilor a fost privită ca fundament al druismului, iar puterea cîntăreților din vechime, a barzilor și a rapsozilor a detronat regi tiranici. Dacă ai talente muzicale de orice fel (ceea ce, din nefericire, nu este și cazul meu), atunci nu pregeta să și le dezvolți. Învăță să cînti la un instrument (mai ales la chitară). Alătură-te formației școlii sau cîntă într-un cor ori într-un grup vocal. Învăță cîntece tradiționale – mai ales balade. Scrie poezii și pune-le pe note. Ai putea găsi multe surse de inspirație printre casetele și CD-urile de astăzi.

În știință și magie: a fi vrăjitor presupune lucrul cu forțe și efecte care n-au fost, pînă în momentul de față, validate de științele actuale. Asta nu înseamnă că trebuie să crezi în orice sună deosebit și ciudat și să consideri știința o viziune limitată a unor minți înguste. Știința reprezintă o modalitate sistematică foarte puternică de a ne folosi mintea pentru a învăța lucruri noi. Totuși, are – și acest lucru nu prea este predat și admis în școli – un set limitat de instrumente.

Știința este bună atunci cînd studiezi fenomene care se pretează la experimente. Aceasta înseamnă cercetarea acelor lucruri ce permit controlul riguros al condițiilor în care au loc experimentele, precum și obținerea tuturor informațiilor legate de ceea ce se întîmplă în timpul studiului. Știința nu se pretează însă la studierea sistemelor haotice, complexe sau a fenomenelor care sînt foarte rare și care apar doar în condiții neobișnuite, ce nu pot fi create în laborator. Istoria științei e plină de exemple de lucruri reale (cum ar fi meteoriții, fulgerele globulare, deplasarea continentelor, unicornii sau calamarii uriași) care au fost declarate de liderii principalelor curente științifice ca „inexistente”, deoarece ei nu le-au văzut niciodată și n-au putut găsi o explicație pentru *posibila* lor existență. Odată ce s-a descoperit o explicație a acestor fenomene, cei care le-au negat existența ani de-a rîndul au „admis”, în final, că sînt reale.

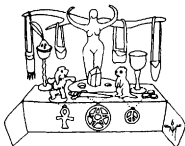
La începutul secolului XX, un matematician pe nume Gödel a demonstrat că este *inerent din punct de vedere matematic* faptul că universul conține elemente care există,

dar nu pot fi demonstrate. Vrăjitorii sînt cei ce minuesc astfel de forțe și fenomene. Așa că gîndește critic și fii interesat să înveți totul despre mersul lumii, însă păstrează-ți mintea deschisă în ceea ce privește lucrurile care par adevărate, chiar dacă nu înțelegi încă modul în care ele funcționează.

Temă: creează-ți propriul altar

Pentru a începe orice fel de practică magică, va trebui să-ți crezi propriul altar în cameră. Acesta va fi locul în care vei păstra instrumentele magice și va reprezenta centrul multora dintre activitățile tale magice. Altarele personale sînt la fel de variate și de individualizate ca și oamenii care le creează. Nu există un mod „greșit” de a le face. Orice suprafață orizontală poate fi transformată într-un altar. Mulți magicieni folosesc o măsuță (pătrată, rotundă sau dreptunghiulară), un birou, o masă de toaletă sau un bufet, partea superioară a televizorului sau chiar raftul unei biblioteci (cum este al meu – deși altarul mare al familiei Ravenheart se află pe polița de deasupra căminului). Dacă beneficiazi de foarte puțin spațiu, o modalitate convenabilă de a-ți face propriul altar este instalarea unui raft triunghiular, agățat pe perete, în colțul camerei. Triunghiul poate avea orice mărime dorită, dar îți recomand unul cu baza de cel puțin 60 de centimetri și înălțimea de 30 de centimetri. Odată ce ai găsit un spațiu potrivit pentru altar, vei avea nevoie de un acoperămint. Ar fi ideală o eșarfă de mătase brodată sau o batistă mare, însă ai putea folosi orice material. Dacă vei căuta prin magazine de vechituri, vei găsi probabil învelișuri pentru altar destul de drăguțe, imprimate cu desene magice. Pentru magia culorilor va trebui să ai un înveliș potrivit pentru altarul tău.

Iată cîteva lucruri care se găsesc pe aproape orice altar. Pentru început, va trebui să ai ceva care să reprezinte fiecare element (Pămîntul, Aerul, Focul și Apa). Pămîntul ar putea fi reprezentat de un cristal, o geodă, o cană cu sare, o *pentagramă*, pline, un fruct sau chiar de o plantă în ghiveci. Aerul ar putea fi reprezentat de o pană, o *cădelnișă* (în care se arde tămîia), un clopoțel, un flaut, un fluture mumificat. Apa se păstrează, de obicei, într-un vas numit *potir* – însă și o scoică, o stea de mare sau o bucată de coral poate constitui o reprezentare încîntătoare a acestui element. Apa din potir nu trebuie să fie niciodată stătută, ci reîmprospătată în mod regulat – mai ales înainte de a face o vrajă. Focul este reprezentat în mod obișnuit de o candelă roșie, așezată într-un vas roșu, dar ar merge și o bucată de lavă roșie, un cărbune, un lemn carbonizat sau o piatră roșie șlefuită. Chiar și o mică figurină reprezentînd un dragon roșu ar putea simboliza Focul. Instrumentele tale magice – cum ar fi bagheta, *athame* (pumnalul ritualic), bijuteriile, săculețul cu ierburi medicinale, *amuletele*, *talismanele* etc. – ar trebui și ele păstrate pe sau lângă altar. Dacă deții multe obiecte de acest gen, ai putea agăța deasupra altarului o creangă sau niște coarne de cerb, de care să le atîrni cu lanțuri sau sfori.



Notă: nu lăsa niciodată vreo luminare aprinsă pe altar, când nu te afli în cameră! Cunosci câțiva practicanți ai magiei ale căror case au ars din cauza unor luminări nesupravegheate! Asigură-te că nu se află nimic deasupra luminărilor care ar putea lua foc – un alt raft, perdele etc. Altarul tău ar putea fi verificat de mama ta, înainte de a aprinde vreo luminare pe el.

Ar trebui ca altarul tău să mai conțină și o reprezentare a spiritului. Aceasta ar putea lua forma unui glob de cristal, a unor statuete sau imagini ale unor zei ori zeițe, pe care poți să le confecționezi singur ori să le cumperi de la un magazin ezoteric. Nu-ți încărca altarul cu aceste lucruri – o imagine sau două ar fi de ajuns. (Eu însumi confecționez astfel de statuete pentru altar și am două figurine foarte frumoase reprezentând un zeu și o zeiță tineri, pe care le-am făcut special pentru tine!). O altă modalitate de a simboliza spiritul ar fi să pui o oglindă în spatele altarului, care-ți va reflecta chipul în timp ce faci vrăji. La urma urmelor, Spiritul Divin se află întotdeauna în tine! Altarul tău este un mic sălaș al spiritului sau zeului/zeiței pe care îi ai ca oaspeți de onoare. Tratează-i ca atare și ei te vor respecta în același fel. Dacă dorești să-ți construiești un altar în onoarea vreunei zeități, ai grijă cum îl faci. Petrece-ți un timp studiindu-le, pentru a le afla trăsăturile și simbolurile. Vom mai vorbi despre acest lucru mai târziu...

Și, în cele din urmă, altarul tău personal ar trebui să conțină reprezentări ale persoanei tale și ale celor dragi. Se folosesc în mod obișnuit fotografii, însă unii utilizează figurine reprezentând animale – îndeosebi cei care se identifică puternic cu anumite *totemuri*. Astfel de reprezentări se folosesc mai ales atunci când se lucrează cu magia vindecătoare. Dacă dorești, ai putea adăuga și alte obiecte decorative. Ai putea orna altarul cu pietre frumoase (mai ales cele care sînt găurite în mod natural), cristale, fosile, oase, meteoriți, scoici, ghinde etc., obiecte ce au energia pe care ți-o dorești. Totuși, nu uita că altarul tău este un spațiu sacru, deci nu pune la întîmplare pe un altar sfințit obiecte ce aparțin lumii profane (cum ar fi peria de păr, săpunul sau portofelul)! Păstrează-ți altarul curat și proaspăt.

După ce ai așezat toate aceste lucruri, realizează un scurt ritual de consacrare. Aprinde lumina sau candelă (dacă o folosești) și rostește următoarele:

*Acest altar este acum un loc sacru
Al Spiritului și al Misterului
Fie ca Magia să sălășluiască în el
Și binecuvîntat mereu să fie!*

Lecția 7. Progresul și perfecționarea

Inițierile

Cuvîntul *inițiere* înseamnă „început”. O inițiere reprezintă un ritual de trecere oficial care presupune admiterea unui nou membru într-un grup existent. Cele mai multe frății și comunități au ritualuri de inițiere, dar și unele grupuri de tineri sau găști de cartier.

Unele inițieri presupun provocări sau încercări și, cu cât e mai grea încercarea, cu atât este mai puternic sentimentul apartenenței la grup. Foarte multe tradiții magice implică un grup – numit fie sabat, fie lojă, ordin, cerc, dumbravă, cuib, vatră etc. – și majoritatea au ritualuri de inițiere. Însă vârsta minimă de admitere în aceste grupuri magice este, în mod normal, 18 ani, pentru că în cele responsabile nu sînt acceptați minori. Nu încerca să pătrunzi în lumea magiei pînă nu stăpînești principiile sale elementare !

Inițierea poate reprezenta o metamorfoză magică, deschizînd calea către o înțelegere și o conștientizare mai clare ale următoarei etape de evoluție spirituală și magică. Te poate transforma într-atît încît conceptele tale legate de realitatea individuală și universală să se schimbe pentru totdeauna. Inițierea reprezintă mai mult decît o simplă transferare a „secretelor” și a înțelepciunii. Ar putea fi și un mod prin care să-i transmiți universului : „Sînt pregătit să fiu martorul dezvăluirii misterelor din viața mea. Îmi deschid sufletul și accept provocarea de a învăța prin experiență”.

Titluri și ranguri

Unele grupuri magice au un număr de titluri sau ranguri care denumesc etape ale dezvoltării spirituale și ale inițierii în tainele magiei. Probabil că deja cunoști sistemul centurilor colorate din artele marțiale orientale ; nivelurile magice sînt asemănătoare. Numărul lor diferă de la un grup la altul. Unele comunități magice au zece sau mai multe titluri, însă numărul cel mai întîlnit este trei. Fiecare sistem are propria denumire pentru aceste grade. În druidism, cele trei ranguri sînt *ovaii*, *barzii* și *fili*. În vrăjitorie, titlurile obișnuite sînt *inițiatul*, *preotul/preoteasa* și *marele preot/preoteasă*. Breslele meseriașilor recunoșteau *ucenicii*, *călătorii* și *meșterii*. Tradiția vrăjitoriei pe care o descriu aici recunoaște *ucenicii*, *călătorii* și *adeptii*.

Unii oameni nesăbuiți văd în obținerea unor asemenea titluri un scop în sine și ar putea chiar să încerce să le capete prin înșelăciune ! Însă adevărații practicanți ai magiei știu că vom putea primi aceste grade ce reflectă pregătirea, cunoașterea, înțelepciunea, competența și compasiunea doar cînd vom merita să le cîștigăm. Ele pot apărea în moduri variate – prin viziuni și înțelegere, printr-un noroc neașteptat sau pur și simplu atunci cînd știi că viața îți este pe fîgașul ei firesc, prin *sincronie* magică (numită și „coincidență fericită”). Acest grimoar îți va oferi instrumentele necesare pentru trecerea printr-un program complet de ucenicie și, după ce îl vei duce la bun sfîrșit, ai putea obține titlul de vrăjitor călător. Deoarece iei aceste lecții cu ajutorul cărții, și nu în mod direct, nu voi putea să îți evaluez progresul și să îți acord vreun titlu magic. Dacă vreodată te vei hotărî să faci parte dintr-un grup magic, lojă sau ordin, vei progresa în funcție de programul lor. Însă, dacă vei învăța bine aceste lecții, mă aștept să te descurci singur ! Poate că, într-o zi, ne vom întîlni față în față...



Secțiunea a III-a. Fundamentele magiei

Orice știință, oricât de avansată ar fi, nu se distinge cu nimic de magie.

Arthur C. Clark

Lecția 1. Introducere: perspectivă, respect și umilință

(de Bob Gratix)

A deveni vrăjitor poate fi un lucru complicat. Unii dintre cei care sînt atrași de ideea de a deveni vrăjitor vor să obțină putere și să-i impresioneze pe ceilalți. Însă un vrăjitor adevărat începe prin a înțelege că orice om, indiferent de puterea și cunoștințele sale, reprezintă doar o ființă neînsemnată și efemeră într-un univers despre care se crede în momentul de față că are o vîrstă de 14,1 miliarde de ani și un diametru de aproximativ 88 de *cvadriioane* de mile. Pe măsură ce acumulează tot mai multe cunoștințe, vrăjitorul își dă seama din ce în ce mai bine că atitudinea cea mai potrivită față de acest univers misterios este un amestec de teamă, umilință și respect. Este de-a dreptul uluitor, minunat și neprețuit faptul că oamenii au conștiință și sînt capabili să dezvolte personalități atît de complexe, să acumuleze cunoștințe și abilități cum ar fi, de pildă, vrăjitoria.

A fi vrăjitor înseamnă a conștientiza faptul că *totul are viață* și că *totul este interconectat*. Vom vorbi mai mult despre acest lucru mai tîrziu. Aceasta înseamnă că raportarea corectă la tot, inclusiv la alți oameni, denotă respect și modestie. Un vrăjitor adevărat nu-i stăpînește pe ceilalți oameni, nici nu caută atenție doar pentru că a învățat cîte ceva. Amintește-ți mereu că, indiferent de cît de mult învățăm, de cît de pricepuți devenim în arta vrăjitoriei, ceea ce nu știm este că întotdeauna vor exista lucruri pe care nu le cunoaștem.

Viața reprezintă, pe lîngă alte lucruri, un proces. În timpul existenței noastre, simțim și observăm că se petrec permanent schimbări și transformări în jurul nostru, noi înșine fiind într-o continuă devenire. Vrăjitorul creează, iar instrumentele sale sînt, în special, cele ale percepției, cunoașterii de sine și ale legii naturale. Degetele unui vrăjitor pot atinge chiar inima palpitîndă a vieții, cunoscîndu-i atît puterile, cît și slăbiciunile, echilibrul care se află în tot ce se dezvoltă. În această cunoaștere rezidă puterea de transformare și accelerare a proceselor naturale. Aceste transformări reprezintă esența magiei și a creației, ele sînt semne ale vieții și acte de curaj care pot provoca schimbări mai mult sau

mai puțin însemnate. Este capacitatea de a rosti incantațiile magice care alungă suferințele celor bolnavi, de a vedea și a ridica tot ceea ce se prăbușește, energia și puterea interioară de a înlătura ceea ce blochează fluxul vieții. Din acest motiv și nu numai, vrăjitorul creează ritualuri la care oricine poate participa pentru a-și exprima umanitatea și demnitatea în fața acestor forțe ale vieții.

Viețile noastre sînt cele mai intime lucrări ale creației și, precum sculptorii, avem în minte imagini clare despre ceea ce ar trebui să reprezentăm în lume. Cunoaștem cîte ceva despre cea mai nobilă viziune a sinelui nostru, despre neprețuitul dar pe care îl purtăm cu noi în lume și speranța de a ne bucura de tot ceea ce reprezentăm sub acest soare mareș. Pentru că facem parte din această creație, dacă vrem să ne împlinim continuu, trebuie să ne retragem în sine din cînd în cînd și să observăm modul în care ne formăm. Trebuie să vedem ce trebuie schimbat în evoluția noastră personală. Să analizăm în profunzime conceptele și credințele pe care le-am acceptat ca adevărate și să ne punem întrebări legate de ideile prin care ne identificăm acum, făcînd corecțiile necesare în urma autoexaminării. Căutăm modele care să definească temele ce se inserează în noi, pentru a înțelege cine sîntem și ce vom deveni. Căutăm tipare în comportamentele și perspectivele noastre, care se leagă de modul în care ne manifestăm. Și folosim aceleași puteri de examinare și receptare și în cazul celor din jur, pentru ca esența a ceea ce ne înconjoară să fie percepută așa cum este ea cu adevărat.

Lecția 2. Cum să vezi și să gîndești ca un vrăjitor

*Adevărata călătorie a descoperirii nu constă
în a căuta tărîmuri noi, ci în a vedea
lumea cu alți ochi.*

Marcel Proust

Dacă ai văzut vreodată mulaje sau imagini ale creierului, știi că el este alcătuit din două părți - cele două *emisfere cerebrale*. Emisfera stîngă a creierului (cea care controlează partea dreaptă a corpului și mîna dreaptă) are legătură cu gîndirea logică, rațională. Matematica, scrierea, vorbirea, mecanica, știința și politica sînt asociate părții stîngi a creierului, astfel că „vedem” toate aceste lucruri cu „ochiul stîng”. Se spune despre oamenii de știință, matematicieni, mecanici, contabili și politicieni că sînt foarte „stîngaci la creier”.

Pe de altă parte, emisfera dreaptă a creierului are legătură cu intuiția, conștiința mistică. Arta, imaginile, simbolurile, muzica, poezia, magia, visele, viziunile și experiențele paranormale



sînt asociate părții drepte a creierului, astfel că „vedem” toate aceste lucruri cu „ochiul drept”. Despre artiști, muzicieni, mistici și poeți se spune că sînt „dreptaci la creier”. Emisfera dreaptă a creierului controlează mîna stîngă.

Încearcă să închizi un ochi, să-ți ții capul nemișcat și să te uiți la o scenă care să conțină mai multe elemente complexe (cum ar fi o cameră plină de oameni sau o pădure cu mulți copaci). Sau încearcă să te uiți la imagini tridimensionale cu ochelari speciali, însă numai cu cîte un ochi, pe rînd. Văzut cu un singur ochi, totul pare plat, și nu tridimensional. Îți pierzi orice simț al percepției în acest fel. Extrapolînd, așa „văd” cei mai mulți oameni lucrurile. Ceea ce văd ei *este*, de fapt, lumea mundană.

Intrînd cu ambii ochi larg deschiși

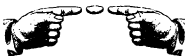
O diferență majoră între vrăjitori și ceilalți oameni este modul în care privesc lumea, în care văd dincolo de aparențe. Unii numesc acest lucru „a vedea dincolo de ziduri”. Cei mai mulți oameni „văd” doar cu un ochi – dreptul sau stîngul. Aceasta înseamnă că își filtrează toate percepțiile și experiențele *fie* printr-o emisferă a creierului, *fie* prin cealaltă. Un vrăjitor „vede” cu ambii ochi, folosindu-și și înglobîndu-și ambele emisfere ale creierului în același timp. Astfel, el are un simț al percepției pe care cei mai mulți oameni nici nu și-l pot imagina (iar cuvîntul *a imagina* înseamnă „a percepe o imagine cu mintea”). Cînd „vezi” în acest fel, îți apar tipare pe care nimeni altcineva nu le poate percepe (de fapt, ceilalți îți vor spune că ai vedenii). Seamănă cu acele fotografii *stereograme* pe care le vezi ca pe o aglomerare de punctișoare și înflorituri colorate, pînă în momentul în care-ți focalizezi ambii ochi spre dreapta – și imediat îți apare o imagine tridimensională. Mintea unui vrăjitor vede absolut totul în acest mod. Am putea-o numi chiar „percepție holografică”.

Este o zicală care spune că „în împărăția orbilor, chiorul e împărat”. În împărăția magiei, chiorul e orb. Aceste lecții sînt menite să te învețe să vezi mereu cu ambii ochi...

Temă: vizualizări binoculare

Aceste exerciții scurte te vor ajuta să-ți focalizezi percepția, viziunea interioară și imaginația magică. Înainte de a le începe, freacă-ți cu putere palmele una de alta, pînă se încarcă de căldură. Apoi pune-le deasupra ochilor deschiși, permițînd energiei să fie absorbită de aceștia.

1. *Al treilea ochi* : stai cam la 15 centimetri depărtare de oglindă și uită-te fix la imaginea reflectată, cu ambii ochi deschiși. La început, vei vedea doar cu doi ochi. Concentrează-ți însă privirea încet într-un punct și cei doi ochi se vor contopi în unul singur – al „treilea” !
2. *Cîrnăciorul plutitor* : îndreaptă-ți degetele arătătoare unul către celălalt, la aproximativ 15 centimetri depărtare de ochi. Apropie-ți virful degetelor și uită-te fix la punctul de contact, focalizîndu-ți ușor



privirea. Vei vedea în curînd cum apare un „cîrnăcior” între cele două degete. Depărtează încet virfurile degetelor, pînă cînd „cîrnăciorul” pare să plutească în spațiu. Focalizează-ți privirea timp de cîteva minute, fără s-o forțezi.

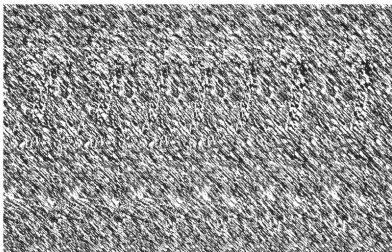
3. *Cubul tridimensional*: folosește aceeași tehnică a concentrării lente și permite celor două imagini să plutească, împreunîndu-se, pînă apare a treia. Cea din mijloc va apărea tridimensional.



4. *Fotografia tridimensională*: privește aceste două fotografii în același mod, permițîndu-le să se contopească într-o singură imagine tridimensională! Exersează pînă vei putea menține acest efect tridimensional.



5. *Stereograma*: privește acum la această aglomerare haotică de înflorituri și vezi dacă reușești să deslușești imaginea tridimensională ascunsă. Pentru a putea face acest lucru, va trebui să-ți folosești ambii ochi și *ambele* părți ale creierului, sincronizate! Astfel de imagini se numesc S.S.I.P.H. (Stereograme ale unei Singure Imagini cu Puncte Haotice) și poți găsi mai multe exemple la adresa: www.nottingham.ac.uk/~etzpc/sirds.html.



Temă: cum să ascuți ca un vrăjitor

O abilitate foarte importantă a unui vrăjitor este cea de a stăpîni liniștea și de a deveni conștient de indiciile date de sunetele fine pe care ni le oferă natura. Auzul vrăjitoresc te conectează la lumea magică. Vrăjitorii ascultă nu doar cu urechile, ci cu toate simțurile, devenind astfel conștienți de multe lucruri care altora li se par invizibile. Există mai multe tipuri de sunete care ne înconjoară, chiar și atunci cînd ni se pare că este liniște. A-ți alimenta mintea conștient cu toate aceste niveluri ale sunetului și cu informațiile pe care le conțin ele înseamnă a-ți mări puterea și a oferi vrăjilor tale o structură mai bogată și mai robustă.

Încearcă acest lucru chiar acum : relaxează-ți mintea și ascultă. Ce auzi prima dată ? Dar apoi ? Ce altceva mai poți auzi ? Cum se leagă sunetele ? În timp ce ascuți, mintea ta va începe să se conecteze la multe sunete și impresii care, de obicei, trec neobservate. Cu cît exersezi mai des, cu atît îți va părea mai firesc să absorbi sunetele subtile și energiile ce te-nconjoară. Pe măsură ce simțul tactil va învăța să asculte, vei avea senzația unei adieri pe piele, sub forma unei mîngîieri. Chiar și într-un oraș mare, sunetele naturii sînt peste tot, amestecîndu-se cu cele ale civilizației. Ascultă-le cu toate simțurile, cu intuiția și cu vrăjitoreasca ta curiozitate.

Mai tîrziu, încearcă puțină „căutare a sunetului” în natură. Poți face asta în curte, la mare sau în pădure – într-un loc care ți-e familiar sau drag. Ascultă pînă ce un copac sau o plantă, un element al naturii sau un animal apare ori își face simțită prezența, poate doar în gîndurile tale. Ascultă pînă ce spiritul celui animal, obiect sau plante (poate fi o piatră sau o cascadă) te cheamă. Odată ce vei „auzi” mesajul, oferă o ofrandă în semn de mulțumire – făină de porumb, o scoică, niște fructe, un cîntec sau o rugăciune.

Lecția 3. Magia înseamnă întotdeauna putere și schimbare

Prin *magie* înțelegem moduri diferite de a ne schimba pe noi sau lumea, prin mijloace care nu pot fi explicate prin teorii actuale acceptate sau prin înțelegerea științei și a societății. Bineînțeles, multe tehnologii pe care le considerăm azi firești – cum ar fi televizorul, telefonul celular, cuptorul cu microunde, calculatorul, internetul, jocurile video, hologramele, razele X, ecograful etc. – ar fi părut cu doar o sută de ani în urmă elemente magice ! Din punctul de vedere al majorității oamenilor, ele mai sînt încă de magie, deoarece modul lor de funcționare este de neînțeles pentru cei mai mulți utilizatori.

Și, ca o ironie, multe lucruri considerate astăzi ca aparținînd tărîmului „magiei” – cum ar fi telepatia, proiecția astrală, spiritismul și alte fenomene parapsihice – erau considerate „științifice” (ca în „științele parapsihice”) cu doar o sută de ani în urmă. Unii dintre cei mai de seamă inițiatori ai revoluției științifice au fost alchimisții, astrologii și magicienii. A existat întotdeauna o continuă pendulare între tărîmul științei și cel al

magiei, în funcție de schimbările teoriilor și ale curentelor. Iar vrăjitoria le-a acceptat întotdeauna cu bucurie pe amândouă. Cu ambele părți ale creierului – cu ambii ochi larg deschiși.

Cuvântul *magie* provine de la preoții zoroaștri din Persia antică, ce erau numiți *magi*. Magii erau faimoși pentru puterile lor vindecătoare și pentru proorociri – mai ales în astrologie. Ei credeau că întregul cosmos este viu și divin și venerau planetele, stelele și alte corpuri cerești. Cei trei magi care i-au adus daruri pruncului Iisus din Betleem erau magi persani.

Cuvântul persan magus (ce însemna „preot” și „venerator al focului”) a fost asimilat de greacă sub forma cuvântului magos (care însemna „cel înțelept”, „vrăjitor” sau „jongler”). Despre demonstrațiile, faptele eroice sau trăsăturile unui vrăjitor se spunea că sînt magikos, iar din această rădăcină greacă provin termenii occidentali magie și magic.

(Tom Ogden, *Wizards & Sorcery*, p.129)

Glosar de concepte magice

Ei, bine, a venit timpul pentru alt miniglosar. Cuvintele și conceptele următoare vor fi importante pentru înțelegerea lecțiilor ce vor urma de aici încolo.

Paradigmă: o *paradigmă* reprezintă un model filozofic cu caracter general, care ajută la înțelegerea altor lucruri. De exemplu, deși pare prostesc acum, în Evul Mediu paradigma cea mai vehiculată a sistemului solar era că Pământul se află în centru, iar Soarele, Luna, celelalte planete și stelele gravitează în jurul nostru sub forma unor sfere de cristal, transparente și concentrice, întocmai ca niște becuri de mărmi diferite, în coji de ou rotative. Absolut tot ceea ce credeau sau simțeau oamenii trebuia să se potrivească într-un fel cu această paradigmă și tot ceea ce o contrazicea trebuia să fie ignorat ori scos în afara legii.

Meme: *memele* reprezintă unități de idei. Ele sînt „genele mentale” pe care oamenii le transmit mai departe, ideile sau paradigmele ce par a lupta pentru a-și asigura existența. Acest cuvînt a fost inventat de Richard Dawkins de la Oxford University în cartea sa din anul 1976, *The Selfish Gen*.

Analogie: o *analogie* reprezintă o comparație între două lucruri diferite (numite *analoage*) prin evidențierea unor elemente comune. Spunem că ele se aseamănă, fiind totuși diferite. Cele mai multe ghicitori se bazează pe analogii, cum ar fi: „O cutie fără balamale, încuietore sau capac, care ascunde totuși o comoară de aur”. Răspunsul este „ou” și analogia este „cufăr”. Pentru că vrăjitorii pot vedea tiparele ascunse, multe lucruri pot fi privite ca analoage, astfel încît deseori altora li se pare că vrăjitorii „vorbesc în cimilituri”.

Metaforă: o *metaforă* este o comparație subînțeleasă, prin care un lucru e *substituit* altuia (nu *asemănat* cu el). Spunem că ceva *este* altceva. Metaforele ne permit să percepem lucrurile cu totul altfel, să întrevădem noi posibilități. Cînd Shakespeare a spus:

„Lumea întreagă e o scenă”, el ne-a oferit o perspectivă importantă, în care noi sîntem actori ai unei piese de teatru cosmice.

Alegorie: *alegoriile* reprezintă pilde în care personajele, lucrurile și întâmplările sînt simboluri ale altor elemente din viața reală. Fabulele reprezintă alegorii foarte populare, în care animalele sînt substitute ale diferitor tipuri umane. *Paradigmele, analogiile, metaforele și alegoriile* sînt tipuri diferite de hărți conceptuale pe care le desenăm în minte. Este important de amintit faptul că harta nu se referă la teritoriu – iar meniul nu este mîncarea! Mulți nu înțeleg acest lucru, spre deosebire de vrăjitori.

Paradox: un *paradox* este ceva ce pare contradictoriu prin esența sa, deci absurd, dar ar putea viza, de fapt, un adevăr ascuns și mai profund. Unul dintre cele mai renumite exemple este paradoxul călătoriei în timp: dacă te-ai întors în timp și ți-ai ucis, din greșeală, mama, cînd aceasta era copil, atunci ea nu va mai crește pentru a te naște pe tine; dar nici tu n-ai mai exista, astfel că n-ai mai putea urca în mașina timpului și n-ai mai ucide-o. Însă, dacă n-ai ucis-o, atunci ea te-ar naște și tu *te-ai întoarce* în timp... În ceea ce privește vrăjitoria, de cele mai multe ori invocăm paradoxul cînd ne referim la un mare adevăr a cărui reciprocă este, de asemenea, adevărată. Exemplul clasic este: „Precum deasupra, așa și dedesubt”.

Sincronizare: *sincronizarea* este, literal vorbind, totuna cu *coincidența* – o apariție simultană (două lucruri care se întîmplă în același timp). Însă, în timp ce coincidențele sînt accidentale, sincronizările scot la lumină tipare sau înțelesuri ascunse. Ceea ce numim noi *noroc* are legătură directă cu sincronizarea. Deseori, cînd te afli pe calea cea dreaptă a vieții, apar evenimente sincronizate, ca semn al ghidării divine.

Sinteză: *sinteză* înseamnă unirea unor părți separate pentru a forma un întreg. Mai exact, se referă la o îmbinare în care opusele (*teza* și *antiteza*) sînt armonizate.

Hologramă: o *hologramă* este o imagine în care fiecare părticică conține esența unui întreg – cum ar fi ADN-ul din fiecare celulă a corpului, ce conține tiparele întregii ființe.

Șablon: *șablonul* este un tipar sau un decupaj care poate fi plasat peste ceva, comparat cu ceva sau al cărui contur poate fi trasat, pentru a dezvălui sau a impune un tipar identic în altă parte. Unele dintre șabloanele mele favorite sînt acele sticle speciale care transformă imaginile duble în imagini tridimensionale, ca cele din filme și din revistele cu benzi desenate.

Sinerгіe: *sinerгіa* este rezultatul unirii și combinării unor lucruri separate, astfel încît întregul să fie mai important decît suma părților și să se creeze altceva nou. Un exemplu edificator ar fi apa. Părțile ei separate sînt oxigenul și hidrogenul, două gaze inflamabile care explodează cînd li se dă foc. Însă, cînd acestea se combină în molecula H_2O , rezultatul – apa – este o substanță unică, putînd exista în formă solidă, lichidă și gazoasă, pînă la 100 °C.

Gestalt: *Gestalt* este un cuvînt german care înseamnă „configurație” sau „formă”. Acest cuvînt este folosit pentru a descrie tipare reunite ale conceptelor mentale care produc o nouă paradigmă sinergetică. Ideile noi sînt aproape întotdeauna rezultatul gîndirii gestaltiste.

Epifanie: *epifania* reprezintă o revelație bruscă, cînd toate părțile se unesc într-un *Gestalt* și vezi ceva într-un mod la care nici nu te-ai gîndit vreodată. În Grecia antică, acest cuvînt era folosit pentru a descrie apariția sau manifestarea unui zeu, iar oamenii mai au încă tendința de a spune „O, Doamne!” cînd trăiesc o epifanie.

Lecția 4. Originea magiei

Magia a început odată cu îmblânzirea focului. Atunci când am învățat pentru prima dată cum *să facem* focul, am făcut un salt uriaș pe drumul către stăpânirea lumii, care ne-a separat de toate celelalte ființe și care ne-a îndreptat pe calea umanității. Am devenit primele creaturi vii care au putut crea în mod deliberat ceva din nimic – ceva foarte puternic, care ne-a transformat în ființe superioare. Focul a ținut departe de grotle și taberele noastre urșii de peșteră, lupii și tigrii cu dinții ca niște pumnale. Focul a atras animalele în capcane și ambuscade; pînă și mamuții imenși au tremurat în fața torțelor vânătorilor noștri (și tu ai face la fel, dacă ai fi acoperit cu păr lung, ce se poate aprinde ușor!). Aceleași torțe ne-au luminat căile ascunse din peșterile pe care nici o altă vietate nu le văzuse sau nu le explorase înainte și ne-au permis să acoperim pereții grotelor cu picturi magice înfățișînd animale, stele, oameni, simboluri și imagini ale șamanilor, ale primilor vrăjitori. Aceste picturi rupestre au fost probabil printre primele vrăji făcute vreodată.

Focul a luminat nopțile cele mai întunecate și ne-a încălzit de-a lungul a zece mii de ierni. Ne-a rumenit carnea, ne-a gătit legumele, a topit gheața, a fiert apa, a uscat somonul, a argăsit piei, ne-a oțelit vîrfurile săgeților de lemn și a ars oalele de lut. Adunați în jurul vetrelor și al focurilor de tabără, am dat glas primelor cîntece, primilor psalmi, am compus muzică și am dansat pentru prima dată, am spus primele povești și am jucat în primele piese de teatru. Întreaga magie și cultura noastră își au rădăcinile în foc. Focul ne-a umanizat și ne-a dat mai multă putere.

Lecția 5. Ce este magia?

De-a lungul anilor, aproape fiecare practicant al magiei ori scriitor a încercat să definească și să explice magia. Cei mai mulți au fost de acord că magia implică manipularea realității într-un final dorit, prin metode care nu pot fi explicate de paradigma științifică actuală. Unii consideră că fenomenele paranormale stau la baza magiei. Iată în continuare cîteva dintre cele mai răspîndite și mai interesante definiții.



Magia este...

...cea mai măreață și mai divină cunoaștere, absolută a filozofiei naturale, propulsată în lucrările și minunatele sale forțe de o înțelegere corectă a virtuților oculte și lăuntrice a lucrurilor; printr-o aplicare a agenților adevărați anumitor pacienți, se vor produce efecte ciudate și nemaipomenite.

(Învățăturile Regelui Solomon, 1500 d.Hr.)

...o știință și o artă care cuprind un sistem de concepte și metode destinate întăririi sentimentului uman, schimbării echilibrului electrochimic al metabolismului, ce folosește tehnici și mijloace asociative pentru a concentra și a canaliza această energie emoțională, modelind astfel fluxul energetic emis de corpul uman, cu scopul de a influența alte elemente energetice, animate ori inanimate sau, uneori, pentru a afecta tiparele energetice personale.

(Isaac Bonewits)

...știința și arta de a cauza schimbarea în conformitate cu voința.

(Aleister Crowley)

...folosirea conștientă a imaginației și a atenției focalizate, pentru a atinge prin vizualizare un scop dorit.

(Ellen Evert Hopman)

...controlul coincidenței.

(Oberon Ravenheart)

...întărirea probabilității.

(Anodea Judith)

Lecția 6. Magia ca întărire a probabilității

Deși toate aceste definiții sînt adevărate și fiecare ajută la o mai bună înțelegere a magiei, eu o prefer pe cea a Anodeei. Ne oferă o imagine clară a ceea ce facem atunci cînd practicăm magia. Modificăm *probabilitățile* (sau „sortii”), schimbîndu-le rezultatul. Există un anumit grad de probabilitate ca orice eveniment care nu a avut loc încă să se întîmple sau nu. Putem exprima astfel de probabilități în procentaje, atunci cînd spunem „Sînt 50% șanse ca mîine să plouă” sau „Probabilitatea ca acel lucru să aibă loc este de unu la zece”. Într-o asemenea afirmație există doi factori: *probabilitatea* și *improbabilitatea*. Dacă șansele sînt de unu la zece ca un lucru să se întîmple, *probabilitatea* este de unu, iar *improbabilitatea* de zece. Dar se poate ca, într-un asemenea caz, dacă o spui de zece ori, improbabilitatea să scadă la unu și probabilitatea să crească la zece. O mai spui o dată și improbabilitatea devine o *certitudine teoretică*. Chiar dacă șansele sînt de una la un milion, cum ar fi cîștigul la loterie, dacă vor juca mai mult de un milion de oameni, atunci cel puțin unul e teoretic sigur că va cîștiga. Iată de ce există atît de multe coincidențe și sincronizări. Într-un multiunivers infinit, toate improbabilitățile trebuie să fie finite. Nimic din ceea ce ne putem imagina nu este cu adevărat imposibil. Singura întrebare este: care sînt șansele?

În acest context, practicarea magiei ca „întărire a probabilității” constă în creșterea șanselor (a probabilității) de a obține rezultatul dorit. E ca și cum ai adăuga greutate pe talerul mai ridicat al unei balanțe, pînă cînd echilibrul se schimbă și celălalt taler urcă. Orice lucru ajută – nu numai greutățile mari, ci chiar pietricelele sau un grăunte de nisip; doar că trebuie să așezi mai multe. Cînd ambele talere ale balanței se ridică și se

echilibrează, balanța este de 50:50 și se fixează într-un *punct de sprijin* (punct de echilibru). Din acel moment, nu-ți ia mult să inclini balanța într-o parte sau în cealaltă – sau chiar să schimbi totul într-un aliniament complet diferit.

Secretul constă în găsirea *punctului de inflexiune*. Acesta reprezintă o intersecție a cîmpurilor de probabilitate alternativă. În aceste locuri posibilitatea acestor alternative de a oscila este foarte mare – lucrurile se pot îndrepta în orice direcție. În punctul de inflexiune nu este necesară multă energie pentru a mișca balanța, iar „întărirea probabilității” de către un vrăjitor poate avea un impact semnificativ datorită efectului de domino, conform căruia probabilitățile se pot schimba aparent în timp și spațiu, întocmai ca undele unui eleșteu, ca rezultat al schimbării cauzate de practicarea magiei.

Arhimede, vrăjitor și inventator din Grecia antică care a descoperit multe dintre principiile mecanicii, spunea: „Dați-mi o pîrghie îndeajuns de lungă, un punct de sprijin și un loc în care să stau și voi urni Pămîntul!”. Acesta reprezintă principiul de bază al vrăjitoriei pe care îl vom invoca frecvent în aceste lecții, pe măsură ce vom crea *pîrghiile*, vom descoperi *puncte de sprijin* și vom găsi un loc în care să stăm...

Lecția 7. Culorile magiei

În aproape orice discuție legată de magie, primul lucru care se abordează este dacă e „neagră” sau „albă”. Este evident că energia fizică – ca și electricitatea – e „incoloră”. Nu există negru sau alb și nici cenușiu; moral vorbind, este neutră. Însă am putea *folosi* această energie în multe scopuri – așa cum facem în cazul electricității. Tocmai utilizarea acestei energii este pusă în discuție atunci cînd rostim cuvîntul *magie*. Ea poate folosi în numele binelui, al răului sau al oricărui alt scop dorit de practicant. Scopul utilizării ei este determinat de etica aceluia care o pune în aplicare. De-a lungul istoriei, a existat o tendință nefericită de a simplifica peste măsură folosirea magiei (și a multor alte aspecte ale vieții), clasificînd-o în doar două opțiuni: „bună” și „rea”. Aceste noțiuni au fost raportate la culorile „alb” și „negru”, distincții ce se aplică multor practicanți care, de fapt, aleg între aceste două direcții simple. Însă majoritatea vrăjitorilor sînt mai complecși, căci ei percep magia în sensul unui spectru de culori pentru scopuri diferite.

De fapt, folosirea culorilor în practicarea magiei a fost asociată în mod tradițional cu elementele (Pămînt, Aer, Foc, Apă, Spirit), planetele și ținta vrăjilor. În tabelele de corespondențe pe care le vei găsi în acest grimoar, vei vedea listate pe grupe culorile asociate. Ele ar putea fi folosite pentru alegerea culorilor lumînărilor, mantiilor, luminilor, învelișurilor pentru altar, decorurilor de perete și chiar pentru *talismane* sau alte obiecte folosite la vrăji. Corespondențele culorilor și scopul folosirii lor nu sînt bătute în cuie și ar putea varia de la o tradiție culturală la alta. Există cîteva suprapuneri, acolo unde culorile s-ar putea amesteca în una singură.

Iată un spectru fundamental al culorilor magiei, folosit atît de mine, cît și de alți practicanți ai acestei arte:

Roșu – (Foc) muncă fizică; de exemplu, cea de vindecare a oamenilor și animalelor. Mai înseamnă pasiune și sexualitate. Roșul e culoarea puterii, focului, inspirației, vitalității, mîndriei, furiei, bravurii, a emoțiilor puternice, a purificării, a locurilor

aride, a muzicii agresive (mai ales a bătailor de tobă ritmice) și a furtunilor cu fulgere. Roșul este culoarea cea mai potrivită alungării pericolului. Este folosită pentru stabilitate, statornicie, prosperitate și sănătate fizică.

Portocaliu – mândrie și curaj; eroism și atracție; asemănare și prosperitate (de exemplu, recolte bogate). Portocaliul este asociat căldurii, prieteniei, bogăției, spiritului, voinței, principiilor, teoriei și agerimii. Ca și auriul, este asociat muzicii pasionale, foșnetului frunzelor de toamnă și sunetelor din natură ce se aud în amurg sau după o furtună. Folosește portocaliul pentru fluiditatea mișcării, plăcere și conexiune.

Galben – (Aer) efort mental; meditație, voință, intelect și comunicare. O altă versiune a auriului, galbenul este culoarea prieteniei, a bunătații și a credinței. Galbenul auriu este culoarea șarmului, a încrederii, a verii, a sunetelor vesele, cum ar fi risul de copil și muzica în surdină. Galbenul pastelat tinde mai mult către primăvară, efort fizic și creativitate. Galbenul este deosebit de bun pentru întărirea echilibrului, a încrederii de sine, pentru carismă, divinație și creativitate. Îl poți folosi și pentru puterea voinței, vitalitate, țință și eficiență.

Verde – (Pământ) vegetație; de exemplu, în grădinărit și în știința ierburilor medicinale. Înseamnă fertilitate și prosperitate. Speranța, bucuria, încântarea, creșterea și schimbarea sînt aspecte ale acestei culori. Pădurea verde este asociată fertilității, corpului, curajului, muzicii clasice și sunetelor din sălbăticie. Verdele-ieveră reprezintă aspectele emoționale, alinarea suferinței, gîndirea profundă, muzica în surdină sau liniștea. Verdele pal, asemănător culorii ierbii crude, ajută la procesul de vindecare. Poți folosi verdele și pentru armonia relațiilor, compasiune și toleranță.

Albastru – (Apă) efort emoțional; dragoste, pace și protecție. Considerată o culoare a înțelepciunii, a chibzuinței și a zonelor celeste, albastrul se raportează la ziua de vineri și la planeta Venus, împreună cu verdele (ca în cazul apei sau al albastrului-verzui). Această culoare dă impresia de tinerețe. Albastrul este o culoare excelentă pentru pace interioară și reflecție profundă. Mai este folosit pentru armonie, creativitate, comunicare și rezonanță.

Indigo – percepție, imaginație, iluzie și capacitatea de a vedea tipare. În general, vrăjitorie. Indigoul este asociat coșmarurilor, halucinațiilor și nebuniei. Indigoul cu tentă de violet este deseori numit „culoarea magiei”. Este frecvent folosit pentru mantiile vrăjitorilor – deseori ornate cu stele, luni și alte simboluri astrologice.

Violet – putere, bunăstare și noroc. Considerată culoarea regalității, reprezintă judecata, hărnicia și spiritul religios. Violetul este culoarea spiritului, a tărmurilor eterice, a învățăturii ezoterice superioare, a înțelepciunii ancestrale și a misterelor profunde. Folosește violetul ca focalizare specifică pentru concentrarea și meditația spirituală, precum și ca formă extinsă de cunoaștere cosmică și conștientă.

Cafeniu – are de-a face cu animalele de orice fel, mai ales în ceea ce privește comunicarea cu acestea. Cafeniul este culoarea cel mai des asociată blânilor și penelor și reprezintă tot ce este moale și pufos. Cafeniul este culoarea „îmblînzitorilor”, a dresorilor de animale, a psihiatrilor veterinari și a tuturor oamenilor care par să aibă talentul ieșit din comun de a putea să comunice cu animalele.

Negru – nenorocire sau legătură; protecție. Fiind culoarea nopții, negrul reprezintă intuiția, tăria sufletească și consecvența, datorită nevoii de a „răzbi prin întuneric”. Negrul este deseori folosit drept culoare protectoare a uneltelor magice – mai ales pentru minere și învelișuri. Mai poate fi folosit pentru a scăpa de un viciu, a transforma elementele negative în elemente pozitive sau a face schimbări radicale în viață. Mai este și culoarea vrăjitoriei și a „artelor oculte”.

Alb – binecuvântare sau orice dorești! Culoarea purității, albul reprezintă prietenia, sinceritatea, divinitatea, transformarea și sunetele singulare – cum ar fi cele produse de un gong sau de un clopot. Albul este culoarea zeiței, astfel încât e folosit în toate formele binecuvântării.

Auriu – energiile masculine; putere, leadership, vitalitate. Auriul reprezintă adolescența, bucuria, rodnicia și nobilitatea. Practicanții magiei deseori preferă unelte, amulete și bijuterii făcute din aur, bronz sau alamă.

Argintiu – energiile feminine; intuiție, clarviziune, vise, talente paranormale și divinație. Argintul simbolizează misterele feminine și magiile, secretele și vrăjitoria. Bijuteriile vrăjitoarelor sînt făcute din argint sau, uneori, din aramă (metalul zeiței Venus).

Lecția 8. Vrăjitoria simbolizată prin culori

De-a lungul istoriei și a legendei, s-au remarcat un număr de „școli”, ordine, practici specializate în magie și vrăjitorie. Multe dintre acestea se disting prin culorile enumerate mai sus. De exemplu, studenții de la Hogwarts erau împărțiți în Case: Cercetași (roșu), Ochi-de-Șoim (albastru), Astropuf (galben) sau Viperin (verde), iar activitățile și învățăturile acestor școli se concentrau asupra unor astfel de categorii de practică asociată culorilor simbolice.

Drept urmare, vrăjitorii care au urmat școlile respective au adoptat și ei aceste culori, astfel că avem vrăjitori roșii, vrăjitori verzi, vrăjitori albi, vrăjitori negri (majoritatea fiind magicieni) și așa mai departe. Vrăjitorii cenușii (sau, după cum se autointitulau, „vrăjitorii-curcubeu”) nu sînt specializați, fiind adepții mai multor domenii. Și unele vrăjitoare au adoptat culori de identificare – în special albul și verdele. Culori similare au fost asociate zinelor.

Temă: alege-ți culoarea

Din moment ce ți-ai început ucenicia, aș vrea să te gîndești la aceste culori ale vrăjitoriei și să o alegi pe cea cu care te identifice cel mai bine. Pentru mai multe informații, vezi I.IV.3, „Practici magice simbolizate prin culori”. Acesta va fi punctul tău de plecare și astfel vei deveni un vrăjitor ucenic. Prin utilizarea numelui tău magic, vei fi cunoscut ca „(nume), (culoare)” – întocmai ca Gandalf cel Cenușiu. Acum, consultă secțiunea acestui *grimoar* (cursurile 5 și 6, „Spectrul”) care se ocupă de culoarea aleasă de tine și studiază lecțiile respective. Mai tîrziu, pe măsură ce vei avansa în cunoașterea vrăjitoriei, vei putea revendica anumite culori adiționale...

Cele 12 culori ale vrăjitoriei

Culoare	Practică	Element	Direcție
<i>1. Arte și practici</i>			
GALBEN	Divinație	Aer	Est
ROȘU	Alchimie	Foc	Sud
ALBASTRU	Artele vindecării	Apă	Vest
VERDE	Știința ierburilor	Pământ	Nord
<i>2. Magie și vrăjitorie</i>			
CENUȘIU	Cunoașterea învățăturilor	Cunoaștere	Centru
ALB	Ritual	Spirite/Suflet	Deasupra
NEGRU	Magie	Materie/Energie	Dedesubt
TRANSPARENT	Matemagie	Numere	Peste tot/Oriunde
<i>3. Științe și discipline</i>			
ACVAMARIN	Meditație	Interior	Nord-vest
PORTOCALIU	Iluzionism	Exterior	Sud-vest
CAFENIU	Îmblinzirea animalelor	Viață/Moarte	Nord-est
VIOLET	Cosmologie	Timp/Spațiu	Sud-est

Temă: croiește-ți propria mantie colorată

După ce ai selectat culoarea vrăjitoriei cu care ți-ar plăcea să începi, ar trebui să-ți croiești o mantie care să aibă acea culoare. Mantia este o piesă de îmbrăcăminte prinsă simplu deasupra umerilor, pe care o poartă vrăjitorii când practică diferite tipuri de magie. Iată cum ți-o poți croi pe a ta.

Mai întâi, măsoară-ți înălțimea. Pe parcurs, vei descoperi că multe dintre obiectele personale și piesele de îmbrăcăminte ale vrăjitorilor sînt pe „măsura” ta. Astfel, ele devin numai ale tale și îți simbolizează personalitatea. Acum, coboară la magazin și cumpără-ți o bucată de pînză mai lungă cu aproximativ cinci centimetri decît înălțimea ta (ce rămîne se folosește la tiv).

Uită-te la raionul cu țesături din bumbac imprimat, care acoperă o paletă largă din culorile pe care le dorești, și caută imprimeul pe care îl vrei. De exemplu, dacă vei alege verdele, ai putea găsi ceva imprimat cu modele ce imită frunza. Dacă vei prefera cafeniul, ai putea alege un material imprimat cu figuri de animale. Sau, dacă vei opta pentru roșu sau albastru, poate vei găsi ceva care seamănă cu focul sau apa. Însă, dacă alegi albul, materialul nu trebuie să fie imprimat.

Du materialul acasă și întinde-l pe podea. Împăturеște-l în două pe lungime, astfel încît să aibă lungimea corpului tău. Apoi, împăturеște-l în trei. Despăturеște una din treimi și marcheaz-o. Ia un foarfece și



taie cu grijă pe lung faldul de 2/3 lungime către semnul care marchează prima treime, însă nu-l depăși. Ai obținut acum forma rudimentară a mantiei.

Decupeză orice margine neimprimată și țivește-o pentru a-ți finisa mantia. O vei purta peste umeri, cu cele două părți lungi atârând în față.

Temă: autodedicația

Dacă te gindești serios să devii ucenic în vrăjitorie, iată un ritual de autodedicație. Pentru început, copiază de mină cuvintele acestui ritual pe o bucată de pergament. Scrie-ți numele magic pe primul rând. Apoi, asigură-te că nu vei fi deranjat de nimeni. Fă un duș sau o baie și îmbracă-te cu mantia colorată. Aprinde o luminare pe altarul personal și stinge toate celelalte lumini din cameră (este bine ca acest lucru să se întâmple seara, când afară e deja întuneric). Pune o oglindă rotundă pe altar (poate fi și o oglinjoară pentru machiaj) și așază-te în așa fel încât să-ți vezi reflexia în ea. Citește cu voce tare cuvintele ritualului, în timp ce te privești în ochi și, în același timp, imprimă-ți-l în suflet :

Un ritual de autodedicație

(de Saraluna și Katlyn)

*Ascultați-mă, voi, cei Vechi, Călduzelor,
 Protectorilor și Puterilor,
 Sunt eu, (numele tău obișnuit sau numele magic),
 Mă destăinui în acest loc sacru,
 Mă transform în acest loc și în acest timp sacru,
 Îmi îndrept sufletul către cel mai înalt fel al său.
 Invoc Spiritul pentru a fi martorul dedicației mele
 Și pentru a cunoaște legătura mea veșnică și profundă.
 Invoc pe Cei Vechi, Străbunii,
 Elementele și Legătura care ne unește pe toți.*

*Ascultați Jurământul solemn al Dedicației mele :
 Aici, în acest moment sacru și perfect,
 Mă leg să urmez calea Magiei Vii.
 Accept înțeleapta idee că toate lucrurile au un înțeles
 Și că toate ființele sînt învățătorii mei.
 De acum încolo, mă declar
 Făptură a Spiritului,
 Un Căutător adevărat al Căii Vrăjitorului,
 Un Țesător al Legăturii sacre a Vieții.*

*Voi slăvi Călătoria Sacră ce-mi stă înaintea
 Cu toată profunzimea ființei mele,*

*Prin orice răsuflare, pas sau faptă.
Fie să păstrez lumina adevărului
Pe măsură ce mă aventurez spre cele mai înalte viziuni.
Fie ca întotdeauna să văd Divinul în Natură
Și Natura în Divin.
Voi urma Poteca Vrăjitorului
În deplină Iubire și Adevăr.
Așa să fie !*

După aceea, rulează angajamentul scris de mână într-un sul și leagă-l cu o bucățică de panglică. Păstrează-l ascuns în spatele altarului, după oglindă. Din când în când, scoate-l, desfă-l și citește-l pentru a-ți reaminti jurământul făcut.

Secțiunea a IV-a. Artele magice

Cînd este bine făcută, magia e considerată amuzament.

Practicarea și exersarea magiei, atunci cînd sînt bine făcute, pot fi meditative. Cînd le faci pe amîndouă bine, ele sînt mediamuzante. Magia reprezintă meditație și amuzament pentru un singur om : pentru mine. Cînd îmi induc starea de mediamuzament, lumea dispare și mă cufund adînc în reflexia imaginii proprii din oglindă.

Discipolii multor tradiții au explorat meditațiile active, cum ar fi plimbarea și dansul, ca moduri de a cerceta lumea interioară, de a lua legătura cu înțelepciunea profundă, ascunsă în fiecare dintre noi. Meditația este o practică. Din punctul nostru de vedere, magia este practica noastră.

Magnus

Lecția 1. Introducere: magia – între realitate și imaginație

Pentru mulți oameni, noțiunea de *practică magică* este asociată poveștilor, spectacolelor TV și filmelor în care vrăjitoare, vrăjitori și magicieni aruncă sfere de foc, fac lucrurile să dispară (ori să devină invizibile), își schimbă brusc culoarea părului sau înfățișarea, se transformă în animale, dau viață obiectelor inanimate, fac curat în casă fără a mișca vreun deget, se teleportează brusc dintr-un loc în altul, pot citi gîndurile, levitează ori iau parte la bătălii magice colorate, pline de efecte speciale ciudate – și toate astea doar cu o fluturare a mîinii, o mișcare a nasului sau o clipire.

Practicile magice din viața reală sînt cumva diferite. Ele acoperă o gamă variată, de la vrăji simple și farmece – cele mai multe legate de vindecări individuale, binecuvîntări, transformări și alte lucruri mărunte – și de la ghicit sau practici șamanice folosite pentru vindecare și inițiere, pînă la „cercul lucrării”, care presupune creșterea energiei grupului pentru vindecare, servicii comunitare, vreme și altele asemănătoare sau pînă la munca în grupuri mai mari pentru vindecarea și salvarea planetei – cum ar fi protejarea pădurilor, oamenilor și speciilor aflate pe cale de dispariție.

Multe dintre acele practici prezentate în filme pot avea, de fapt, corespondent în realitate, deși nu sînt atît de spectaculoase pe cît apar ele prin folosirea efectelor speciale de la Hollywood! Seamănă cu utilizarea unui laser : în filme, vezi întotdeauna o străfulgerare de lumină care pleacă de la laser către țintă ; însă, în viața reală, vezi doar un punct făcut de laser pe ținta respectivă. Raza de lumină în sine este invizibilă. Așa funcționează și magia reală.

Pe parcursul acestei secțiuni, te voi iniția în cîteva dintre principalele tipuri de magie. Mai tîrziu, îți voi arăta cum să le folosești.

Lecția 2. Tipuri de magie

Lucrările și practicile magice se împart în două tipuri principale, numite frecvent „magie superioară” și „magie inferioară”.

Magia superioară și cea inferioară: teurgia și taumaturgia

Magia superioară (numită și *teurgie*, însemnând „recurgere la intervenția divină”), care presupune deseori invocarea ajutorului unor spirite prietenoase sau al zeilor, este asociată cu religia. Teurgia presupune folosirea magiei pentru a produce schimbări în realitatea interioară a unui magician. Ea nu are de-a face cu noțiunea de *a-i servi pe alții*, ci mai degrabă acest serviciu este îndreptat către iluminarea, actualizarea și *apoteoza* („ideea de a deveni divin”) personale. Se pune accent pe rugăciuni, invocații și meditații. Magia teurgică a fost practică intens de neoplatonicieni, adepți ai sistemului religios și filozofic dezvoltat în Alexandria, Egipt, în secolul al III-lea d.Hr., care se baza pe un amestec de doctrine ale lui Platon și ale altor filozofi greci, misticism oriental, iudaism și creștinism. Platon credea într-o magie naturală, neutră din punct de vedere moral, cum ar fi electricitatea, utilizarea căreia depindea de practicant.

Pe de altă parte, *taumaturgia* („lucrarea miraculoasă”) reprezintă folosirea magiei pentru producerea unei schimbări în realitatea lumii exterioare. Deoarece se ocupă cu aspectele tehnice și științifice, mai poate fi numită și „magie practică”. Taumaturgiei i se mai spune și magie inferioară sau vrăjitorie – mai ales atunci când este pusă în slujba altora. Toate formele de *magie populară* – practică la sate și de oameni obișnuiți – au devenit cunoscute ca magie inferioară. De-a lungul timpului, o mare parte a științei tradiționale și a practicilor magicienilor din popor au dispărut treptat din mediul rural, fiind privite ca superstiții.

În Grecia, prin secolul al V-lea î.Hr., magia inferioară (numită *mageia*, „vrăjitorie”) a căpătat o reputație proastă, fiind asociată cu escrocheria. Practicanții ei nu erau membri ai preoțimii, ci indivizi care pretindeau că dețin puteri magice și care obișnuiau să ajute oamenii pentru anumite onorarii. Astfel de oameni încă mai există, făcându-și reclamă în ziare și folosind magazinele ezoterice și bibliotecile. Cea mai umilă formă a magiei este *goeteia*, practică de persoanele care făceau vrăji, „urlau” incantații și fierbeau poțiuni.

Vrăjitoria

Îi putem întâlni pe *șamani* în culturile triburilor tradiționale din toată lumea. Sînt vrăjii și doctroaiele, ambii dotați cu har și inițiați în *divinație*, în știința ierburilor, parapsihologie și vrăjitorie. Ei sînt învățătorii de la sate, magicienii, ghizii spirituali, cei care interpretează visele, care fac farmece, vindecătorii și moașele. Printre unele triburi celtice

din vestul Europei, astfel de șamani erau cunoscuți sub denumirea de *Wicca* – cuvânt anglo-saxon ce însemna „formator” – de la care a derivat termenul actual *witch* („vrăjitoare”).

De-a lungul secolelor de persecuții din partea Inchiiziției și a altora, multe dintre aceste vrăjitoare de la țară au fost torturate și ucise într-un mod oribil, împreună cu numeroși alți oameni ce aparțineau comunităților în care acestea practicau. Renașterea vrăjitoriei în secolul XX (deseori numită simplu „meșteșug”) poate fi atribuită în cea mai mare parte lui Gerald Gardner, un vrăjitor britanic care a devenit faimos după abrogarea legilor britanice împotriva vrăjitoriei din 1951.

Una dintre ucenicele lui Gardner, Doreen Valiente, a creat *liturgiile* minunate (rituri, ritualuri și rugăciuni), inclusiv faimoasa *Poruncă a Zeiței*, în care se spune: „Dacă nu găsești ceea ce cauți în tine însuși, atunci nu vei găsi niciodată acel lucru în afară. Căci, iată, am stat alături de tine încă de la început, iar eu sînt cea la care vei ajunge la sfîrșitul dorinței”.

Astfel, vrăjitoria poate fi definită ca practică magică deoarece are legătură cu șamanismul european precreștin. Astăzi, artele vrăjitoriei includ știința ierburilor, divinația, magia, ritualurile ceremoniale, vindecarea, poziunile și contactul cu spiritul lumii. Avînd la bază revigorarea științei, imaginația și unele tradiții, vrăjitoria (numită de unii Wicca) apare acum ca o tradiție spirituală distinctă și ca un mod de viață pentru comunități întregi, dar și pentru practicanții solitari. Vrăjitoarele moderne pot fi atît bărbați, cît și femei – este adevărat că majoritatea fondatorilor *tradițiilor* vrăjitoriei (sau „denominațiilor”) importante din epoca modernă au fost bărbați. Există însă tendința ca la întruniri să vină mai mult femei decît bărbați și unele grupuri, cum ar fi Dianele, să fie alcătuite în totalitate din femei. Marea majoritate a femeilor ce aparțin comunității magice actuale sînt vrăjitoare, deși mai există și femei implicate în alte ramuri și tradiții vrăjitorești.



Vrăjitoarea, de Hans Weiditz (1532)

Hipnoza și meditația îndrumată

Provenind din grecescul *hypnos* („somn”), *hipnoza* reprezintă o stare de transă asemănătoare cu somnul, indusă prin comenzi repetate și concentrare mentală, prin care subiectul acționează doar la sugestiile hipnotizatorului. Aflați într-o astfel de stare, subiecții reușesc uneori să rememoreze amintiri și experiențe de mult uitate, hipnoza reprezentînd o metodă utilă în diferite forme de terapie. Cuvîntul *hipnoză* a fost pentru prima dată folosit în 1843 de doctorul James Braid, care folosea o tehnică obișnuită prin care făcea oamenii să se uite fix la un obiect strălucitor. Hipnoza medicală poate fi folosită pentru a induce *anestezia* („fără a simți”) pentru orice tip de operație, de la extracția dinților pînă la intervenții chirurgicale minore.

Hipnoza a mai fost numită *mesmerism*, după Friedrich Anton Mesmer (1734-1815). El a crezut că efectele erau produse de un fel de energie sau fluid invizibil, care se transfera de la hipnotizator la subiect. Comparînd această forță cu cea a unui magnet, Mesmer a numit-o „magnetism animalic”.

Se pare că hipnoza trezește același tip de conștiință legată de emisfera dreaptă pe care o experimentăm și în vise. În această stare, orice urmă de rațiune dispare. Subiecții

hipnotizați sînt incredibil de influențabili – cred absolut tot ce le spune hipnotizatorul și acționează ca atare. Hipnotizatorii din vechime care făceau demonstrații pe scenă foloseau deseori astfel de sugestii pentru a determina oamenii să creadă că sînt animale, să alerge pe scenă în patru labe, să latre asemenea cîinilor, făcînd publicul să ridă. Acest lucru e posibil datorită tipurilor diferite de logică, specifice emisferelor creierului.

Emisfera noastră stîngă – prin care experimentăm starea de conștiință normală, trează – operează cu *logica deductivă*, plecînd de la particular la general. Acesta este tipul de gîndire specifică rezolvării problemelor, care i-a făcut faimoși pe Sherlock Holmes și pe detectivii moderni. În schimb, emisfera dreaptă are legătură cu *logica inductivă*, plecînd de la general la particular. Acest tip de gîndire este deseori numit „suspendarea neîncrederei”, ca atunci cînd visăm ori sîntem adînciți într-un film sau un roman. Indiferent de cît de bizar sau de illogic pare un lucru, niciodată nu spunem: „Ia stai puțin, asta nu-i posibil!”. Prin logica inductivă luăm lucrurile ca atare și umplem toate golurile pentru a le putea motiva. Sub hipnoză, funcțiile emisferei stîngi a creierului sînt abolite și utilizăm numai emisfera dreaptă. Aceasta este numită „teoria excluderii psihice relative”.

Hipnotismul este cunoscut din vremurile vechi și practicat ca o tehnică secretă a magiei. Multe farmece și vrăji au fost realizate prin sugestie hipnotocă și posthipnotică; astfel, un subiect hipnotizat anterior a continuat să acționeze inconștient la comenzile date în timpul transei.

Meditația îndrumată reprezintă vizualizări în formă scrisă prin care unei persoane aflate într-o transă hipnotică ușoară i se spune o poveste la persoana a II-a („Te plimbi pe o potecă și îți înești un...”). E ca și cum ai participa la o aventură expusă sub forma unui joc de rol. Astfel de meditații îndrumate pot fi folosite pentru a te duce atît în locuri reale, cît și imaginare – cum ar fi experiențe uitate din copilărie. Totodată, aceasta este o tehnică foarte uzitată în psihoterapia modernă. Există multe cărți și casete cu astfel de scenarii, folosite pentru a ajuta lumea în moduri diferite.

Lecția 3. Practici magice simbolizate prin culori

În secțiunea a III-a, lecția 7, „Vrajitoria simbolizată prin culori”, am enumerat cîteva categorii de magie și vrajitorie, ținînd cont de culorile care li se asociază. Practicanții specializați în unul dintre aceste domenii pot fi recunoscuți în funcție de culoarea respectivă, cum era Gandalf cel Cenușiu. Iată cîteva lucruri în plus despre aceste practici simbolizate prin culori – în ordinea poziției lor în spectru. Mă voi ocupa de ele mai pe larg în paginile acestui grimoar, acordîndu-le un curs întreg.

Meditația (magia acvamarin) (5.I)

Meditația reprezintă fundamentul majorității disciplinelor magice și vrajitoarești răsăritene. Sînt sigur că ai văzut maeștri meditănd în filme, mai ales cei care practicau artele marțiale. Folosită corect, meditația deschide calea dezvoltării individuale și a progresului personal. Dintre toate tehnicile care contribuiau la progres în domeniile psihic și spiritual, meditația este pe departe cea mai eficientă.

Vindecarea (magia albastră) (5.II)

Vindecarea se raportează la toate aspectele artelor și practicilor magice dedicate tămăduirii bolilor, ușurării durerilor și suferințelor, încurajării regenerării țesuturilor, redobândirii vitalității și fertilității etc. De-a lungul timpului, vindecători au fost felcerii, doicile și moașele – mai ales în comunitățile rurale și „primitive”, care nu aveau acces la medicii profesioniști sau la farmaciști.

Știința ierburilor (magia verde) (5.III)

Știința ierburilor este o artă și o preocupare tradițională care se referă la cunoașterea și folosirea proprietăților magice, medicinale și a altor caracteristici ale plantelor. Expresia veche, utilizată pentru cunoașterea proprietăților secrete ale plantelor este „înțelepciunea utilizării ierburilor”, una dintre preocupările străvechi ale vrăjitoarelor.

Divinația (magia galbenă) (5.IV)

Divinația reprezintă arta prezicerii, ghicirea viitorului sau descoperirea lucrurilor pierdute, ascunse ori secrete. Deși nu toți clarvăzătorii sînt vrăjitori, toți vrăjitorii ar trebui să fie clarvăzători. Mulți oameni din trecut erau de-a dreptul obsedați de divinație și rareori făceau ceva fără să consulte oracole, ghicitori, clarvăzători sau profeți. Aparițiilor neobișnuite, cum ar fi visele tulburătoare sau *semnele rele*, li se dădeau înțelesuri divinatorii – de aici am și preluat cuvîntul *ominous* („prevestitor de rele”). De-a lungul vremurilor, clarvăzătorii au inventat multe tehnici de divinație – numite *arte profetice* (de la *mantis*, care înseamnă „profet”).

Iluzionismul (magia portocalie) (5.V)

Numit și magie scenică sau actorie magică, acest domeniu se ocupă cu iluziile „miraculoase” și cu efectele speciale. Magia iluziei se împarte, de obicei, în două categorii: *scamatorie* și *prestidigitatie*. Destinată uimirii spectatorilor, artele iluziei au fost inventate de primii șamani. Încă de cînd a fost aprins primul foc de tabără, s-au folosit efecte speciale pentru îmbogățirea spectacolului ritualic. Diferitele tipuri de spectacol, cum erau actele de magie, acrobațiile, jongleria, teatrul de păpuși și înghițitul flăcărilor, au avut la bază astfel de ritualuri.

Alchimia (magia roșie) (5.VI)

Alchimia este arta magică și știința transformării și transmutației. Ea a fost predecesoarea chimiei moderne, avîndu-și originea în Alexandria, Egipt, în secolul I d.Hr., cînd metalurgia egipteană a fuzionat cu filozofia greacă și cu misticismul Orientului Mijlociu. Alchimiștii medievali urmăreau trei obiective fundamentale: transmutația „metalelor de bază” (mai ales a plumbului) în aur și argint, descoperirea elixirului vieții, care ar fi vindecat orice boli și ar fi oferit nemurire, și crearea unui *homunculus*, un om artificial.

Stăpînirea animalelor (magia cafenie) (6.I)

Stăpînirea animalelor presupune tot ceea ce este legat de animalele de orice fel – mai ales comunicarea cu acestea. Stăpînii animalelor includ „îmblînzitorii”, dresorii de animale, psihologii animalelor de casă și orice oameni care par să aibă talentul neobișnuit de a comunica și de a lucra cu ființele necuvîntătoare. Cunoașterea desăvîrșită a animalelor include cunoștințe legate de zoologie și știința totemurilor. Maeștrii acestei

magii caută să cunoască numele tuturor animalelor, modul cum au evoluat, cu ce se hrănesc, care sînt comportamentul acestora, stilul de viață, ritualurile de împerechere și limbajul.

Cosmologia (magia violet) (6.II)

Globul mareț al cerului nopții – sfera celestă – care înconjoară neînsemnata noastră lume a reprezentat din cele mai vechi timpuri un subiect de studiu pentru magi și vrăjitori. „Unirea punctelor” stelelor pentru a forma constelații a înălțat la ceruri primele noastre mituri și legende. Poziția fixă a Stelei Polare în mijlocul rotației boltei cerești ne-a oferit o orientare clară în toate anotimpurile. Mișcările Soarelui, ale Lunii și ale planetelor prin semnele zodiacale au alcătuit calendarul, primul nostru instrument de măsurare a timpului și prima formă de divinație eficientă.

Matemagia (magia transparentă) (6.III)

Misterele pitagoreice au pus bazele tuturor matematicilor, în special ale aritmeticii, geometriei și muzicii. Motto-ul lor era: „Totul este Număr”. După Pitagora, tot ceea ce există în Univers este bazat pe aceleași „planuri” fundamentale, create de tipare geometrice care se repetă mereu, într-un nesfârșit dans al sunetului, luminii și culorii. Aceste tipare formează o matrice a energiei în rețea, provenită de la sursa centrală. Ele creează întreaga lume naturală și ne permit să percepem dualitatea, emoțiile, timpul liniar și toată realitatea vieții noastre.

Magia ritualică (magia albă) (6.IV)

Magia ritualică, creată în secolele al XVII-lea și al XVIII-lea de ordinele magice secrete, are la bază atât Cabala, cât și *Hermetica*, dar și neoplatonismul și doctrinele orientale. În sensul cel mai larg, magia de tip ceremonial reprezintă o experiență transcendentă, care duce magicianul pe tărîmurile mistice și-l pune în legătură cu Sinele Superior. Îl face pe magician conștient de divinitatea ce sălășluiește în el.

Cunoașterea desăvîrșită a învățăturilor (magia cenușie) (6.V)

Știința înseamnă „învățăături”, iar stăpînirea științei reprezintă trăsătura esențială a unui vrăjitor. De-a lungul timpului, vrăjitorii au studiat și au colecționat cărți și scrieri care conțin înțelepciunea timpurilor, mulți dintre ei alcătuiindu-și biblioteci și muzee importante. Stăpînirea științei are legătură cu tainele *oculte* (ascunse) și cu misterele ezoterice, cunoscute de foarte puțini oameni. Se spune că „informația înseamnă putere”, astfel că multe dintre puterile adevărate ale vrăjitorului provin din cunoștințele sale vaste. Totuși, știința nu înseamnă doar secrete și mistere. O mare parte a științei ține de mituri și legende; un stăpînitor al științei este și un povestitor care poate inventa întotdeauna o istorioară pentru a-și motiva un punct de vedere.

Farmazonia și demonologia (magia neagră) (6.VI)

Cea mai simplă formă a magiei inferioare este *farmazonia*, prin care se produce un act fizic pentru a se obține un rezultat. Farmazonia formează nucleul magiei populare și este deseori numit „magie neagră” sau „artă întunecată”. Mai este uneori numit *magie simpatetică*, bazată pe principiul că toate lucrurile sînt unite prin legături invizibile („legea corespondenței”). *Demonologia* reprezintă o formă populară a farmazoniei din perioada Evului Mediu și a Renașterii, în care magicianul apela la ajutorul demonilor. Deși se credea că

pot fi controlați mai ușor decât îngerii, demonii puteau fi periculoși și malefici, iar grimoarele vechi conțineau instrucțiuni amănunțite de invocare și controlare a acestora. O altă formă a „magiei negre” este *necromanția*, prin care sînt chemate spiritele celor morți spre a fi consultate.

Magia neagră nu este neapărat malefică, așa cum nu sînt nici celelalte tipuri de magie. Însă, deși toți practicanții magiei apelează la unele forme ale farmazoniei, doar cîțiva se declară, de fapt, farmazoni. Cei care o fac sînt, de obicei, cei ce încearcă să-i controleze pe alții ori să stăpînească lumea. Astfel, principala deosebire dintre un vrăjitor și un farmazon este următoarea: vrăjitorul dorește să se afle în serviciul altora; magicianul dorește să fie servit de alții. Deseori, vrăjitori și farmazoni puternici au fost în tabere opuse, ca dușmani absoluți (*nemesis*).

Lecția 4. O scurtă istorie a magiei și vrăjitoriei în lumea occidentală

Magia este universală. Nu există vreo cultură sau vreo societate de pe fața pămîntului care să n-o fi practicat sau care să nu fi avut ramuri speciale de practicanți ai magiei. Fiecare trib și sat de pretutindeni a avut șamanii, farmazonii, vracii și doftoroaiele lui. În Asia, India, China și în Orientul Îndepărtat, magia a fost ridicată la rang de artă. Totuși, ca și magia populațiilor tribale, cea a Orientului Îndepărtat nu are legătură cu această carte și va fi tratată într-o ediție viitoare.

Printre civilizațiile clasice precreștine din zona mediteraneană și din Orientul Mijlociu, vechii egipteni, iudaicii, babilonienii, persii, grecii, romanii și druzii au avut sisteme magice care au influențat covârșitor dezvoltarea ulterioară a magiei în lumea occidentală, iar cartea de față va prezenta tocmai această moștenire.

Egipt (2700-50 î.Hr.)

În Egipt, faraonii erau considerați regi divini, care aveau talente magice innăscute. Ca în multe alte sisteme, existau două clase de magicieni. Cei mai apreciați erau preoții inițiați, magicieni profesioniști care îl substituiau pe faraon în efectuarea tuturor serviciilor magice necesare. Aceștia includeau vizirii sau vrăjitorii Curții, cum erau Imhotep și Dedi din Dedsnefru. A doua clasă era cea a *magicienilor mireni*, echivalentul magicienilor din popor, a vindecătorilor și a vrăjitorilor. Zeul egiptean al magiei era Thot sau Tehuti, avînd înfățișarea unui babuin sau a unui ibis. Conceptul de *putere a numelor sacre* provine din magia egipteană și a influențat hotărîtor magia europeană din Evul Mediu și a Renaștere.



Iudeea (1630-587 î.Hr.)

Deși legea iudaică foarte severă interzicea orice practică a divinației sau a magiei oculte, două dintre personajele importante din Noul Testament – Moise și Solomon – erau renumiți printre cei mai de seamă vrăjitori ai timpului. Se spune că Moise a înființat o Școală



Regele Solomon poruncindu-le
djinilor (*Jacob de Teramo, 1473*)

domnia sa lungă și prosperă, Solomon e cunoscut în legende ca maestru vrăjitor. Legende talmudice povestesc cum înțeleptul monarh controla animalele de pe pământ, păsările din aer și chema demoni și spirite supranaturale, folosind puterea inelului său magic. Se spunea că angajase demoni pentru construirea Templului și-și datora înțelepciunea lor altor locuitori ai lumii nevăzute. I-au fost atribuite *Învățăturile lui Solomon* și alte texte magice. Conform cărțurilor talmudice evrei, Solomon stăpânea misterele *Cabalei*. Era, de asemenea, faimos ca alchimist și necromant.

Babilonia (612-538 î.Hr.)

Numele *Babilon* înseamnă „poarta zeilor”. Babilonienii erau specializați în astronomie, astrologie și matematică. Încă mai folosim astăzi sistemul lor de numărare. Păstrau înregistrări precise ale mișcărilor planetare și ale evenimentelor cosmice – eclipse, comete, nove, retrograde planetare etc. De asemenea, au realizat nenumărate tipuri de sigilii mistice, amulete, fetișuri și talismane care sînt folosite și astăzi de magicienii moderni. Preoțimea babiloniană era cultă. Erau convinși că toate bolile sînt cauzate de neascultarea zeilor. Preoții cu rang înalt ai Templului statului inițiau ritualuri lungi și complexe numai pentru oamenii bogați și importanți. Templele „umile” conțineau doar statui de cult, unde zeitatea era venerată și i se aduceau ofrande.



Persia (539-331 î.Hr.)

Cuvîntul *magie* vine de la preoții zoroastri din vechea Persie, care erau numiți *magi*. Au atins apogeul faimei lor în perioada Imperiului Persan (539-331 î.Hr.). Urmași ai lui Zoroastru (născut în anul 570 î.Hr.), magii erau recunoscuți pentru puterile lor vindecătoare și pentru practicarea divinației – mai ales astrologie. Ei credeau că universul este divin și viu și venerau planetele, stelele și alte corpuri cerești. De asemenea, slăveau cele patru elemente – Pămîntul, Aerul, Focul și Apa. Zeul zoroastru al bunătații, înțelepciunii și adevărului era Ahura-Mazda, căruia i se opunea maleficul Ahriman. Credințele zoroastre au influențat profund iudaismul – mai ales cele care presupuneau viața de apoi –, iar aceste idei le-au fost transmise mai departe creștinilor. Zoroastrismul este prezent și astăzi în credința perșilor din India și Iran.

Grecia (480-323 î.Hr.)

Grecii au dezvoltat un sistem și filozofii ale magiei, influențate puternic de concepte preluate din Egipt, Orientul Mijlociu și Asia. Zeul grec al magiei era Hermes, de la care provine actuala magie hermetică. Ca și egiptenii, grecii vedeau magia împărțită în două categorii: superioară și inferioară. Cele mai puternice forțe din lumea greco-romană erau reprezentate de oracolele dedicate diferiților zei. În aceste locuri străvechi, preotese special pregătite obișnuiau să dea răspunsuri ambigue la întrebările puse. De asemenea, în această perioadă erau practicate diferite forme de divinație, cea mai remarcabilă fiind cea a examinării *intestinelor* (a organelor interne, mai ales a ficatului) vitelor tăiate, pentru a afla voința zeilor. Grecia mai era și locul unor mistere de inițiere semnificative, cele mai faimoase fiind cele de la Eleusis, care puneau în scenă povestea zeiței grânelor, Demetra, a fiicei ei, Koré, fecioara florilor, și a lui Hades, zeul Infernului, care o răpește pe Koré în fiecare toamnă pentru a deveni Persefona, mireasa și regina sa.



Druzii (600-500 î.Hr.)

În toată Galia și în Insulele Britanice, casta educată a preoșimii din lumea celtică era reprezentată de druzii. *Dru* înseamnă „adevăr”, ca în „cunoscător al adevărului”. Acest titlu poate avea legătură și cu stejarul, unii spunând că înseamnă și „preotul stejarului”. Druzii vedeau focul și apa ca pe elementele primordiale ce au stat la baza creației, iar copacii, pietrele, animalele, păsările, plantele și spiritele nevăzute ale lumii de dincolo ca elemente sacre. Venerau zeii și zeițele populațiilor celte și sărbătoreau festivalurile anotimpurilor: Beltaine*, Lughnasadh**, Samhain*** și Imbolg****. Druzii erau atât bărbați, cât și femei, talentele lor incluzând codificarea legilor, luarea hotărârilor, artele poetice, vindecarea, spunerea poveștilor sacre, genealogia, matematica, astronomia, divinația, filozofia, politica, profesoratul, justiția administrativă, ritualurile și practicarea magiei. Druzii legitimau și oficiau încoronarea marilor regi ai Irlandei, în Tara.



Druzii tăind visc sacru în pădurea de stejari

La început, cultura celtică era răspândită în Europa de Est (zona Mării Negre, bazinul danubian), întinzându-se apoi spre vest. Timp de o mie de ani și chiar mai mult, religia și cultura celtice au acoperit cea mai mare parte a Europei, de la coasta vestică a Franței și Britaniei până la Marea Neagră și din Germania până în nordul Spaniei și al Italiei. Druzii și religia lor au fost astfel strămoșii spirituali Europei actuale. Au fost foarte persecutați sub stăpânirea romană, însă romanii n-au ajuns niciodată în Irlanda sau la nord de Zidul Antonin din Scoția, iar druzii și-au continuat activitatea în multe domenii. Școlile bardice se mai găseau încă în secolul al VII-lea.

* Sărbătoare galică, ținută pe 1 mai; vitele erau trecute prin foc, pentru a fi purificate (n.t.).

** Sărbătorearea primei recolte, ținută pe 1 august (n.t.).

*** Sărbătoare celtică, asemănătoare Halloweenului, ce marca sfârșitul sezonului recoltei și începutul iernii (n.t.).

**** Una dintre cele opt sărbători solare ori sabaturi ale neopăgânismului, ținută pe 2 februarie (n.t.).

Roma (735 î.Hr.-455 d.Hr.)

Principalul zeu roman al magiei a fost Mercur, mesagerul zeilor. Romanii foloseau ocultismul și anticultismul pentru a-și învinge rivalii și pentru a-i depăși din punct de vedere politic și material. Deși ocultismul era foarte cunoscut în popor, practica ascunsă a acestuia le dădea fiori de spaimă celor aflați la putere, înființându-se astfel legi aspre împotriva sa. Legea lui Cornelius proclama: „Ghicatorii, vrăjitorii și cei care practică vrăjitoria în scopuri malefice; cei care invocă demoni, care distrug elementele, care se folosesc de figuri de ceară în scop distructiv, aceia vor fi pedepsiți cu moartea”. Aceleași atitudini s-au păstrat și în cadrul Bisericii Creștine medievale.

Europa medievală (455-1400 d.Hr.)

Deoarece magia lega oamenii de credințele și tradițiile păgâne precreștine, Biserica Creștină a încercat din răputeri să separe magia de religie. Utilizarea magiei a fost interzisă, în timp ce Biserica a adoptat ceea ce i se părea folositor și a interzis în mod sistematic restul. În Europa de Vest, cele mai multe sate aveau vraci, cunoscători ai ierburilor și moașe. Acești practicanți, numiți vrăjitori, erau deseori femei. Arta lor era numită magie inferioară (accesibilă) și se opunea magiei nobile (solemne, de elită), cum era alchimia. Astfel de femei care au continuat să urmeze obiceiurile străvechi erau ținta persecuțiilor *Episcopiei Canonice* a Bisericii, înființată în anul 900: „Unele femei păcătoase sînt îndrumate de Diavol și conduse pe căi greșite de iluzii și fantezii provocate de demoni, astfel că ele cred că zboară noaptea călare pe animale alături de Diana, zeița păgînă, împreună cu o hoardă de femei. Ele cred că străbat distanțe uriașe în liniștea nopții... spun că sînt îndrumate de Diana, care, în anumite nopți, le cheamă la datorie”.

În ciuda interzicerii magiei de către Biserică, alchimia s-a dezvoltat în Europa între secolele al VII-lea și al XVII-lea. Avînd ca fundament *Hermetica*, alchimia își are originile în Egiptul antic. Cînd arabii au cucerit Egiptul în secolul al VII-lea, au adoptat alchimia egipteană, pe care au dus-o în Maroc și Spania. Aproape doi ani mai tîrziu, Spania a devenit centrul studiilor de alchimie. Curînd, această știință s-a răspîndit pe tot cuprinsul Europei. Între secolele al VIII-lea și al XVI-lea, au apărut forme variate ale magiei medievale, provenite din renașterea neoplatonicismului, a cabalismului și a doctrinelor orientale, readuse în Europa de cruciați. Magia medievală s-a închegat ca sistem în secolul al XII-lea. Ordinul Cavalerilor Templieri, înființat în anul 1118, a dezvoltat un sistem magic, preluat de la secta iohanită din Ierusalim.

Magicienii din Europa erau oameni învățați, cărturari, fizicieni și alchimiști. Magia lor consta în proceduri complicate, care presupuneau o vestimentație anume, instrumente sfințite, simboluri magice și nume sacre, ce aveau puterea să invoce ori să alunge spirite de toate felurile. Numele de nerostit al zeului iudaic, Yăhweh, cunoscut ca *Tetragrammaton* (cele patru litere sacre: YHWH), a devenit cel mai puternic nume.

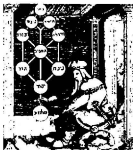
Magicienii și vrăjitorii nu au fost foarte deranjați de Biserică pînă în secolul al XIII-lea, odată cu înființarea Inchiziției. În secolele al XIII-lea și al XIV-lea, filozofia aristotelică a primit în fața celei platoniene. Conform gândirii aristotelice, nu există magie naturală în lume; astfel, magia este fie divină, fie demonică. Pînă în secolul al XV-lea, magicienii – văzuți drept competitori ai Bisericii – erau hărțuiți și vînați, deși nu la același nivel cu vrăjitorii și



vrăjitoarele, care erau torturați cu brutalitate și executați cu miile pentru erezie. Secolele de persecuție – din 1227 până în 1736 – sînt amintite de magicieni drept „Perioada Arderii”.

Renașterea (1400-1605 d.Hr.)

Termenul *vrăjitor* a fost folosit pentru prima dată în 1440 și se referea atît la femei, cît și la bărbați. Cam fiecare sat ori tîrg din Britania și Europa avea cel puțin un vrăjitor care, de obicei, era atît respectat, cît și temut de locuitori. Vrăjitorul de la sat s-a specializat în magia inferioară, oferind o varietate de servicii magice, cum ar fi ghicitul, descoperirea obiectelor și persoanelor dispărute, găsirea comorilor ascunse, vindecarea bolilor oamenilor și animalelor, interpretarea viselor, demascarea furturilor, exorcizarea fantomelor, a zinelor, a vrăjitoarelor rele, confecționarea unor talismane și prepararea unor elixire ale dragostei. Avînd capacitatea de a-i ghici pe cei care săvîrșeau nelegiuiri, vrăjitorul era foarte bine văzut la sat sau oraș.



Magia medievală a atins apogeul în Renaștere, în secolul al XVI-lea, pe timpul lui Cornelius Agrippa von Nettesheim și Paracelsus în Europa și a lui John Dee și Robert Fludd în Anglia. Opera *De Occulta Philosophia* scrisă de Agrippa se ocupa de nume divine, magie naturală și cosmologie. Paracelsus a impus doctrina hermetică a afirmației „Precum deasupra, așa și dedesubt”, care susține că microcosmul Pămîntului reflectă macrocosmosul Universului. Fludd, adept al cabalismului, a încercat să împace filozofia neoplatoniciană cu cea aristoteliană și să le raporteze la Cabala.

În perioada Renașterii, vrăjitorul cu titlul de Mare Magician era un intelectual preocupat de alchimie și de înțelepciunea hermetică. El studia și folosea tehnicile lui Agrippa, Paracelsus, Dee, ale filozofilor neoplatonicieni și ale altora. Vrăjitorii citeau grimoarele, invocau spirite prin ceremonialuri ritualice și vedeau în globuri de cristal. Deseori, astfel de mari magicieni serveau drept consilieri și sfetnici (*viziri*) ai unor regi notabili. Regina Elisabeta I a fost slujită de John Dee ca „Vrăjitor de Curte” și sfetnic. Împreună cu partenerul său, Edward Kelly, Dee a dezvoltat sistemul magiei *enochiene*, un limbaj alcătuit din chemări pentru a invoca spirite și a călători în planuri astrale.

Epoca rațiunii (1605-1900 d.Hr.)

În secolele al XVI-lea și al XVII-lea, cuvîntul *vrăjitor* se referea la marii magicieni, dar și la diverși alți vrăjitori populari, cunoscuți și sub alte denumiri: fermecători, binecuvîntători, magi, solomonari și vrăjitoare. Însă, la jumătatea secolului al XVII-lea, atît vrăjitoria populară, cît și cea superioară au început să-și piardă din faimă, limitîndu-se la mediul rural. În anul 1662 a fost fondată în Anglia Royal Academy of Science. Acest eveniment a marcat începutul separării magiei de lumea mundană, deoarece Academia a redefinit disciplinele, refuzînd tot ceea ce era considerat „lipsit de bază științifică” și deci „fals”. Astronomia s-a separat de astrologie, fizica de metafizică și chimia de alchimie. Din cauza acestor divizări, emisfera stingă a experienței umane s-a separat de cea dreaptă și civilizația occidentală n-a mai văzut decît cu unul din cei doi ochi.

În lumea magică, în secolele al XVII-lea și al XVIII-lea a crescut popularitatea unor ordine magice secrete, cum ar fi francmasonii și rozicrucienii. Ritualurile lor se bazau pe hermetică, pe școlile oculte, tarot, interpretări ale Cabalei și astrologie. Circulau peste tot diferite grimoare ce conțineau instrucțiuni detaliate ale riturilor magice. Cel mai important dintre ele a fost *Învățăturile lui Solomon*, apărut chiar la începutul secolului I d.Hr. Începuturile magiei ritualice se situează între secolele al XVII-lea și al XVIII-lea. Aceasta reprezintă o artă complexă, care presupune comunicarea cu spiritele și o disciplină riguroasă și este atractivă din punct de vedere intelectual. Magicienii ritualici își luau puterea de la zeul iudeo-creștin prin controlul spiritelor, de obicei al demonilor. Credeau că demonii sînt mai ușor de controlat decît îngerii. În sensul cel mai elevat, magia ritualică este o experiență transcendentală, care poartă magicianul pe tărîmuri mistice și îl ajută să comunice cu Sinele Superior.



Din pagina de titlu a lucrării lui Christopher Marlowe, *The Tragical Historic of the Life and Death of Doctor Faustus*, 1631

Magia superioară a redevenit de mare interes la începutul secolului al XIX-lea, odată cu publicarea cărții *The Magus*, de Francis Barrett (1801). Această revenire a fost puternic influențată de Eliphas Lévi, a cărui explicație despre modul cum se produce magia, în lucrarea *Dogma and Ritual of the High Magic* (1856), a avut un impact covârșitor asupra gândirii magicienilor. Lévi a enunțat trei legi ale magiei: puterea voinței, lumina astrală și „Precum deasupra, așa și dedesubt”. Alți factori care au contribuit la renașterea magiei ritualice au fost spiritualismul și teozofia, ambele presupunînd comunicarea cu spiritele și cu morții. Vrăjitoria populară a continuat să se manifeste în mediul rural. După anul 1825, cuvîntul *wizard* (vrăjitor) a devenit aproape sinonim cu *witch* (vrăjitoare), însă utilizarea sa a intrat în declin în timpul secolului XX.

Epoca modernă (după 1900)

Poate cel mai important sistem de magie ritualică din Apus a fost inventat de Ordinul Hermetic al Zorilor Aurii, fondat în Anglia de rozicrucieni, la sfîrșitul secolului al XIX-lea. Zorii Aurii au dezvoltat teoriile lui Lévi, emițînd a patra lege, imaginația, fără de care voința nu are eficiență. Zorii Aurii l-au influențat puternic pe Aleister Crowley, despre care se crede că a fost cel mai mare magician al secolului XX. Contribuția sa majoră a constat în popularizarea *Legii Thelemei*, formulată de Rabelais: „A face ceea ce vrei este esența întregii legi”.

Un alt grup magic care a influențat magia modernă este Ordo Templi Orientis (OTO – „Ordinul Templier din Orient”), fondat la începutul secolului XX de un neamț, Karl Kellner, care era devotat magiei sexului tantric. Anul 1950 a fost marcat de atracția publicului către vrăjitorie, distingîndu-se în special Gerald Garner, un englez care a publicat cîteva cărți, a creat diferite ritualuri și a inițiat numeroase vrăjitoare.



În ultimul sfert al secolului XX a avut loc o renaștere a magiei, vrăjitoriei și păgînismului. Începînd cu anii '60, au fost fondate multe grupuri magice și numărul practicanților a crescut de la cîteva sute la milioane. S-au scris foarte multe cărți care abordau diverse aspecte ale magiei, născîndu-se astfel o adevărată industrie a „ocul-tismului”. La începutul secolului XXI, vrăjitoria și-a găsit din nou locul în istorie prin publicarea cărților și filmelor cu *Harry Potter* și cu minunatele serii din *Stăpînul Inelelor*.

Secțiunea a V-a. Talentele magice

Lecția 1. Introducere: haruri și talente

Întocmai ca mulți dintre voi, nu m-am născut într-o familie magică. Însă am fost un vrăjitor înăscut și mi-am căutat mereu zestrea magică. Încă de când eram magicopil, am devenit obsedat de tot ceea ce înseamnă talente magice și însușiri parapsihice. Am citit multă mitologie, basme, proză de anticipație și fantastică, iar în aceste povești personajele aveau deseori, întocmai ca Superman, „puteri și însușiri care le depășeau cu mult pe cele ale muritorilor de rînd”. Cu mult înainte de a descoperi și alți oameni asemenea mie în comunitatea magică, am început să studiez tot ce găseam legat de fenomenele parapsihice. Și, pe măsură ce am aflat despre fiecare dintre acele înzestrări, am început să le pun în aplicare, încercînd să mi le dezvolt. Din moment ce nu am beneficiat de ajutorul nici unui profesor pentru a mă instrui și a mă pregăti în artele magice, a trebuit să îmi elaborez singur exercițiile și programele de pregătire și am avut mult mai mult succes cu unele decît cu altele.

Lecția 2. Glosar: o listă a talentelor parapsihice

Există o mare varietate de talente și fenomene parapsihice. Aproape oricine trăiește experiența unora dintre acestea în timpul vieții. Cu cît ești mai dăruit cu har și mai talentat, cu atît mai puternic se manifestă aceste capacități. În multe situații, ele se descoperă la vîrsta pubertății, cînd pot fi destul de pregnante. Este momentul oportun pentru a începe ucenicia în magie, definit de adepții magici drept un ritual de trecere.

Metoda științifică implică o observare sistematică, studiu, teorii și experimente care pot fi testate și repetate. Acest lucru ridică probleme atunci cînd examinezi științele parapsihice, deoarece este greu să „faci” telepatia să se manifeste la comandă, în circumstanțe controlate. Însușirile parapsihice sînt reale, dar deseori se manifestă cel mai bine la nivel organic.

Iată o listă cu unele dintre cele mai importante haruri și talente parapsihice. Nu am auzit niciodată de un om care să le dețină pe toate, însă mulți pot avea unul sau două dintre ele – și, ca ucenic vrăjitor, ai putea învăța să și le dezvolți. Îți voi dezvălui unele exerciții pe care obișnuiam să le fac și eu și, dacă le vei practica, cred că vei fi uimit să descoperi cîte poți face.

Empatie – „a simți” emoțiile cuiva ori durerea și/sau suferința altuia. *Empaticii* sînt de două tipuri : cei care *primesc* și cei care *proiectează*. Empaticul care primește „culege” ceea ce simt alții. Cînd alții din jurul tău sînt fericiți sau triști, așa vei fi și tu. Empatia care proiectează îi „contaminează” pe alții cu propriile sale emoții. Dacă ești un empatic care proiectează, cînd vei fi fericit sau trist, și ceilalți din jurul tău vor simți același lucru. Fiind esențială pentru compasiune și vindecare, empatia este, de asemenea, importantă pentru a învăța să controlezi, deoarece e foarte ușor să pierzi simțul măsurii – să nu mai știi cît simți tu și cît simt alții.

Telepatie – cuvîntul, literal vorbind, înseamnă „simțire de la distanță”, ceea ce o apropie de empatie. Însă *telepatia* este cuvîntul folosit pentru comunicarea directă a gândurilor și imaginilor între minți, nu doar a sentimentelor. Ea presupune „ascultarea” gândurilor altora („citirea gândurilor”) sau capacitatea de a-ți transmite gândurile altor persoane.

Psihokinezie – „mișcarea cu ajutorul minții”. A mișca sau a influența obiectele fără a le atinge efectiv. Aceasta este una dintre cele mai rare și mai complicate talente parapsihice. Cînd se manifestă la o anume distanță, poate fi numită *telekinezie* („mișcare de la distanță”). Uneori apare în mod spontan la adolescenții tulburați, care sînt în perioada pubertății, în casele în care au loc multe certuri sau abuzuri (vezi *Poltergeist*).

Pirokinezie – „mișcarea focului”. A aprinde sau a controla focul doar cu puterea minții. Oamenii care au acest talent sînt cunoscuți sub denumirea de *declanșatori de foc*.

Poltergeist – acest cuvînt înseamnă „fantomă zgomotoasă”. Se referă la *psihokinezia* spontană și la zgomotele misterioase care par deseori produse de stafii. Aceste fenomene sînt de obicei, (deși nu întotdeauna) asociate cu schimbările psihice majore și traumatizante pe care le suferă adolescenții – mai ales în perioada pubertății și a sexualității –, cînd puterile parapsihice pot scăpa complet de sub control.

Vindecare – capacitatea de a reduce durerea și inflamația, de a facilita regenerarea țesuturilor și de a aplica alte tipuri de tămăduire. Se face de obicei „punînd minile pe corpul bolnavului”.

Sensibilitate extrasenzorială – „conștiența clară”. Capacitatea de a simți sau de a fi conștient de lucrurile care se află dincolo de zona „normală” de percepție. Fiecare tip de „simțire clară” are o denumire.

Clarviziune – „vederea clară”. Capacitatea de a „vedea” lucruri care nu sînt la vedere sau nu pot fi văzute. Uneori, acest cuvînt este utilizat pentru a numi o anumită percepție interioară.

Clarauz – „auzul clar”. Capacitatea de a „auzi” lucruri care nu sînt în aria de percepție sau nu pot fi, în mod normal, auzite. De asemenea, sensibilitatea de a percepe voci interioare sau energii audio subtile.

Clarkinezie – „atingere clară”. Capacitatea de a „simți” o atingere sau o presiune fizică, produsă de ceva ce nu este prezent.

Olfacție extrasenzorială – „miros clar”. Capacitatea de a simți sau de a conștientiza mirosuri sau parfumuri care nu sînt prezente fizic sau care aparțin altor lumi spirituale.

Gust extrasenzorial – „gust clar”. Capacitatea de a simți sau de a fi conștient de gusturi care nu sînt prezente din punct de vedere fizic sau care provin din alte dimensiuni.

Psihometrie – Capacitatea de a cunoaște istoria unui obiect personal prin vibrații și atingere. Parapsihologii care lucrează cu poliția sînt deseori *psihometriști* ce pot „vedea” o infracțiune sau identifică un infractor prin atingerea armei unei crime sau a altui obiect asociat ei. Psihometria mai este folosită de unii spiritiști și vindecători avansați, care au capacitatea de a „citi” boli ori simptome fizice în corpul unei persoane,

chiar la oameni pe care nu i-au întâlnit niciodată, prin atingerea unui obiect ce a fost folosit sau purtat de acea persoană. Când „citește” obiectele în acest fel, mediul simte deseori simptomele în propriul trup.

Precogniție – „cunoașterea anticipată”. A ști sau a simți că ceva anume urmează să se întâmple, înainte ca acest eveniment să aibă, de fapt, loc. Poate apărea în „visele adevărate” sau viziuni în stare de veghe. Deseori, mesajele precognitive sînt confuze și nu se știe de fapt cu claritate ce experiență va urma, ci doar se simte „aroma” ei.

Déjà vu – „deja văzut”. Sentimentul straniu că „ai mai fost o dată aici”. Senzația bruscă și ciudată de recunoaștere a unui loc pe care nu l-ai vizitat înainte sau a unor evenimente de care n-ai avut habar vreodată. Unele cazuri de *déjà vu* ar putea fi rezultatul „rememorării” unor vise precognitive. Uneori, oamenii vor spune în glumă „Vujà Dé!”, însemnînd: „N-am mai fost niciodată într-un loc care să semene măcar pe departe cu acesta!”.

Proiecție astrală – a călători „în afara trupului”. Se mai numește și *transvecție*. Aceasta ar putea semăna cu visul, cînd călătorești către un loc sau o dimensiune îndepărtată. Sau ar putea fi percepută ca experiența ieșirii din propriul trup, pe care să-l privești de sus, așa cum deseori povestesc cei care au avut astfel de experiențe.

Călătorie prin vise – a intra în visele altcuiva ca vizitator conștient. Cel care visează ar putea sau nu să și-l amintească pe vizitator.

Teleportare – „transportare în spațiu”. A dispărea dintr-un loc și a reapărea brusc în altul. Transportarea materiei prin spațiu prin transformarea ei în energie și apoi restabilirea formei materiale la punctul de sosire, ca în *Star Trek*. S-ar putea manifesta și sub forma corpului astral al persoanei, capabil să se deplaseze în alt spațiu.

Levitație – literal, opusul *gravitației*, ca în *antigravitație*. A te ridica pe tine sau alte obiecte de la pămînt, cu ajutorul minții. Levitația este deseori folosită de magicienii de scenă, fiind o iluzie foarte cunoscută.

Posedare – a intra în mintea cuiva, auzind și văzînd prin simțurile acestuia. O entitate (om sau altceva) ar putea „prelua” controlul trupului posedat – conștient sau inconștient. Cînd este posedat corpul unui animal, se numește „împrumutare”.

Călătorie în timp – proiectarea propriei conștiințe în trecut sau în viitor, de obicei prin pătrunderea în mintea cuiva care a trăit în acele vremuri. Se poate călători însoțit sau de unul singur.

Canalizare – renunțarea deliberată la percepția conștientă și permiterea unei alte conștiințe să te posedă și să comunice prin tine, în timp ce ești inconștient. Oamenii care fac acest lucru sînt numiți medii sau canale. Unii lucrează mai ales cu spiritele celor morți, iar alții cu entități neomenești, cum ar fi spiritele animalelor sau extraterestre.

Invizibilitate – însușirea de a nu fi observat sau văzut de alții. Mulți o numesc „ascundere”. O altă modalitate de a deveni invizibil este prin „pășirea” în alt spațiu.

Schimbare a formei – a „deveni” temporar o altă persoană sau creatură prin imitarea înfățișării sale fizice, a mișcărilor, comportamentului, vorbirii și vocalizării – astfel încît poți fi confundat cu persoana respectivă. Acest lucru poate însemna să te deghizezi într-un costum de animal și să mergi în patru labe ori să stai pe vine și să urli la lună. Uneori, schimbarea formei se poate face prin posedare („împrumutare”), telepatie sau empatie – de fapt, prin „pătrunderea” în subiectul respectiv. Creaturile „transformate”, cum sînt vircolacii, reprezintă oameni care și-au schimbat forma, conștiința sau inconștiența de noua înfățișare. Cei care se transformă în mod conștient în animale se numesc *animorfi* sau *animagi*.

„Vocea” – un „ton de comandă” autoritar ce reușește să obțină o ascultare imediată și inconștientă de la alții. Un exemplu bun ar fi surorile „Bene Gesserit” din *Dune*. Ofițerii militari și polițiștii, precum și magii și marii preoți sau marile preotese sînt special antrenați în folosirea acestei Voci.

Lecția 3. Meditația și vizualizarea

Cînd eram copil, încercam deseori să-mi amintesc spații largi, cum ar fi interiorul casei, o porțiune din drum sau o parte cunoscută a pădurii. Apoi, în timp ce îmi păstram respectiva imagine în minte, ca și cum ar fi fost o hartă, obișnuiam să închid ochii și să mă deplasez în spațiu, „văzînd” și ghidîndu-mă cu ajutorul memoriei. Cînd ajungeam la locul în care vizualizam faptul că trebuie să se afle anumite obiecte, mă opream și încercam să le ating. Dacă nu se aflau acolo, deschideam ochii, mă întorceam la punctul de plecare și o luam de la capăt. Acesta a fost unul dintre exercițiile cele mai timpurii de vizualizare, o însușire magică esențială. Îți recomand să-l încerci...

Iată și alte exerciții ușor de practicat, care te vor ajuta să-ți dezvolți anumite talente parapsihice, dintre cele descrise mai sus. Nu le încerca pe toate deodată; nici măcar nu e necesar să le practici pe toate. Dacă ești totuși interesat să înveți cum să faci unele lucruri și, dacă ai vreun har nativ în aceste domenii, aceste exerciții îți vor fi de folos. Amintește-ți: cu cît exersezi mai mult, cu atît vei deveni mai bun!

Controlul corpului

Nu scăpa nici o ocazie de a exersa controlul corpului în viața de zi cu zi. Dacă te simți obosit, forțează-te să continui încă puțin, înainte de a te odihni. Dacă îți este foame, mai așteaptă masa cu o jumătate de oră. Dacă ți-e sete, abține-te să bei apă imediat. Exersează mersul pe birnă. Practică gimnastica. Stai în mîini, fă tumbe și salturi pe spate. Învăț să jonglezi cu mingi și să scuipi foc. Perfecționează-te în dans.

Cînd eram la școală, obișnuiam să exersiez ținîndu-mi răsufierea, folosind orologiul de pe perete pentru a mă cronometra. Făceam asta constant și am ajuns, într-un final, la performanța de a-mi ține respirația timp de patru minute. Pentru că eram în creștere la acel moment, aceste exerciții mi-au dezvoltat foarte mult capacitatea pulmonară. Acum, cu 50 de ani mai tîrziu, pot încă să înot pe sub apă o lungime întreagă de bazin olimpic și să rezist mai mult decît căutătorii de perle de pe coasta Californiei.

O altă modalitate de controlare a corpului se referă la mușchii faciali. Am exersat ore întregi în fața oglinzii, pentru a învăța cum să-mi ridic și să-mi cobor sprîncelele independent una de alta, să-mi mișc urechile, să-mi dilat nările, să obțin anumite expresii emoționale etc. Toți actorii buni exersează în acest mod, lucru pe care l-ai putea face și tu.

Meditația

Meditația reprezintă cea mai importantă abilitate de învățare, deoarece te ajută să poți face multe alte lucruri. Sunt sigur că ai văzut maestri meditănd în filme, mai ales pe cei care practică artele marțiale. Ceea ce încerci să realizezi prin meditație este să te „centrezi” în totalitate într-un loc liniștit și concentrat, acolo unde ești perfect echilibrat și unde te afli în armonie cu tine însuși și cu mediul înconjurător. Din acest punct central, vei putea apoi să te miști în orice direcție cu ajutorul minții și al trupului – te vei putea deplasa chiar în timp și în alte dimensiuni.

Așază-te sau întinde-te într-o poziție confortabilă și relaxează-ți întregul corp. Apoi urmărește-te cu atenție, pentru a observa orice mușchi care începe să se agite. În mod conștient, relaxează-l și procedează în același mod și cu alte grupe de mușchi – însă nu adormi! Țelul tău este relaxarea totală și completă. Folosește un cronometru, exersînd cu cinci minute în prima zi, apoi mărește perioada de meditație cu alte cinci minute în fiecare zi, pînă ce te vei putea relaxa complet, timp de o jumătate de oră.

Cînd vei reuși să faci asta, vezi 5.1, „Meditația”, pentru mai multe instrucțiuni și exerciții...

Lecția 4. Cum să vezi și să citești aurele

După ce îți vei perfecționa tehnicile de vizualizare și meditație, vei fi pregătit să înveți să vezi *aurele*. Aurele reprezintă cîmpuri de energie biomagnetică, care sînt emanate de toate ființele, pe care le învăluie. Întocmai ca Pămîntul, fiecare dintre noi este un cîmp viu, generator de energii. Deoarece nu ne rotim în jurul propriei axe, polii cîmpului nostru nu sînt generați prin rotație, ci seamănă mai degrabă cu cei ai unui magnet. Unul din ei, numit *chakra coroanei*, se găsește în creștet, chiar la intersecția celor trei oase mari ale craniului (frontalul și oasele parietale), care se unesc în acest punct (cînd sîntem bebeluși, acest punct este, de fapt, o gaură deschisă!). Polul opus – numit *chakra rădăcinii* – se află la baza coloanei vertebrale, chiar la capătul coccisului.

Întocmai ca *magnetosfera* Pămîntului, cu centurile sale Van Allen, aurele noastre formează cîteva straturi, pe baza nivelurilor de energie. Primul strat, aflat la 2-3 centimetri distanță de piele, este *corpul eteric*. Deoarece este cel mai dens, e și cel mai ușor de observat. Următorul strat este *corpul astral* și se întinde la o distanță puțin mai mare față de piele. Dincolo de corpul astral se află *corpul mental* și cel *spiritual*. Acestea sînt pline de energie și elastice, iar limitele lor pot varia, în diferite circumstanțe.



Poate că ai auzit de *aurora boreală* sau de „luminile nordice” care aprind pe cerul țărilor nordice „perdele”, „sulițe” și „flăcări” dansatoare minunate, strălucitoare. La Polul Sud, ele sînt numite *auroră australă* sau „luminile sudice”. Aceste manifestări incredibile sînt cauzate de ionizarea (dezvelirea electronilor) particulelor din vîntul solar, pe măsură ce sînt atrase în „orizonturile fără număr” ale cîmpului magnetic al Pămîntului, din jurul polilor magnetici. La fel se întîmplă și în cazul unei lumini fluorescente, ce include o „lumină neagră”. Astfel, corpul tău eteric este asemănător aurorelor Pămîntului. Dacă vei învăța cum să-l cauți, va putea deveni la fel de vizibil ca și acestea.

Exercițiu magic: cum să vezi aurele

Aura ce se află în jurul capului se numește *nimb*; cea din jurul corpului se numește *aureolă*. Roagă un prieten să se așeze în fața unui zid sau a unei draperii – ceva arămiu, bej sau fără alb ar fi ideal. Micșorează intensitatea luminii, a cărei sursă trebuie să nu fie în raza ta vizuală (ai putea folosi cîteva lumînări). Stai la o distanță de aproximativ trei metri, cufundă-te într-o stare de ușoară meditație și uită-te fix, inexpressiv, la „al treilea ochi” al prietenului tău – chiar între sprîncelele sale. Pe măsură ce faci asta, deschide larg ochii și concentrează-ți privirea încet, undeva, la mijlocul distanței dintre tine și punctul fixat. Poate că ți-ar fi mai ușor dacă la aceea distanță ai atîrna o ață albă de tavan și te-ai concentra asupra ei. Peste puțin timp, vei începe să vezi o lumină clară ce înconjoară capul prietenului tău, ca și cum ar străluci blind. Însă dacă vei încerca să îți schimbi focalizarea pentru a o vedea mai bine, ea va dispărea. Ideea este să nu te uiți direct la aură, ci mai degrabă să îi vizualizezi marginile.

Exersează pînă cînd vei putea face acest lucru cu ușurință. Încearcă apoi același lucru cu lumini, fundaluri și oameni diferiți. În final, vei reuși să vezi aurele din jurul tuturor – la școală, în autobuz, în restaurante sau la teatru. După ce vei putea vedea aurele oamenilor, le vei putea vizualiza și pe cele din jurul animalelor, al plantelor și mai ales al copacilor (care au aure enorme!)

Ceea ce vei învăța să percepi în acest mod reprezintă aura eterică. Pe măsură ce percepțiile tale se vor îmbunătăți, vei putea învăța cum să descoperi energia ce radiază în corpul astral și în afara lui. Poate că o vei vedea plutind, retrăgîndu-se, legănîndu-se și strălucind, întocmai ca aurora Pămîntului. Prin practică, ai putea ajunge să vezi culorile care indică starea emoțională sau fizică a unei persoane. Orice stare a vreunei ființe individuale cauzează reacții în aură. Culoarea este, în primul rînd, afectată de starea emoțională. Condiția fizică nu numai că afectează culoarea, ci cauzează și schimbări specifice în structura aurei, cum ar fi margini neregulate sau găuri deasupra locurilor rănite sau dureroase. Dacă vei deveni vindecător, îți va fi de mare folos să înveți aceste lucruri... (Vezi 5.II.4, „Vindecarea aurică”).

Pentru a vedea culorile aurelor este necesară o mai mare îndeminare decît pentru a percepe, pur și simplu, lumina strălucitoare care le înconjoară. Astfel de culori, odată vizualizate, vor apărea diferit pentru fiecare on care le percepe. Poate că și tu, și prietenul tău veți învăța să vedeți culori, însă este posibil ca ele să le pară diferite fiecăruia dintre voi. Acest lucru este normal. Cu timpul și prin practică, vei învăța un sistem propriu de interpretare a culorilor.



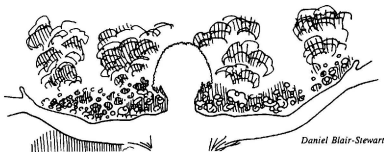
Notă: nu trebuie să te simți stinjenit dacă, pur și simplu, nu reușești să „vezi” aceste aure, indiferent de cât de mult ai încerca. Așa cum unii oameni nu pot să perceapă culorile ori tonurile (situație în care mă aflu și eu), ne-am putea dezvolta alte simțuri, mai puternice decât ale altora. La urma urmelor, ceea ce simțim și trăim apare cu adevărat în mintea noastră, nu în ochi sau în urechi. Este posibil să descoperi că poți percepi aurele în alte moduri – „pipăindu-le” sau „auzind” un murmur în jurul oamenilor.

Exerciții magice: cum să-ți controlezi aura

Posibilitatea de a vedea aurele altora reprezintă un exercițiu pasiv. Iată câteva exerciții care îți dilată și îți contractă aura în mod activ.

Ține miinile întinse în față, cu palmele îndreptate în afară și cu degetele depărtate, ca și cum ai împinge ceva departe de tine. Folosește tehnica pe care tocmai ai învățat-o pentru a vedea aura minii și degetelor tale. Acum inspiră și expiră pe nas intens și rapid. Fără să-ți schimbi poziția, încordează-ți mușchii și privește-ți fix aura, de parcă ochii ți-ar emite raze laser. Ca și cum ai aprinde ochiul unui aragaz, centrează-ți intenția pe „mărirea” aurei, astfel încât să pară că „arde” din ce în ce mai tare. Vizualizează aurele extinzându-se de la virfurile degetelor, întocmai ca flăcările unei torțe arzinde, în timp ce ridici mina și îți răsfiri degetele. Apoi, după ce le-ai întins cât de mult ai putut, respiră adânc și adu-le din nou la mărimea inițială, pe măsură ce stringi degetele în pumn. Exersează cât de des poți. Dacă ai prieteni împreună cu care să lucrezi, ar trebui să exersați pe rând, dilatăndu-vă și contractându-vă aurele, pe cînd ceilalți vă privesc. Acest lucru vă va ajuta pe fiecare să învățați nu numai să vă vedeți aurele, ci să le și controlați.

Raze tractoare și raze propulsoare : după ce ai exersat această tehnică îndeajuns cît să fi devenit bun, vei fi pregătit să încerci proiectarea *razelor* parapsihice *tractoare* și *propulsoare*. Are legătură cu dilatarea și contractarea aurei. Pe măsură ce forțezi dilatarea ei, folosește-o pentru a împinge ceva ce-i stă în cale. Și, dacă o contracti, folosește-o pentru a absorbi (a atrage) materia în același mod. De asemenea, tot ca exercițiu, încearcă să ajungi cu aura și să „bați” pe cineva pe umăr; vezi dacă îl poți face să se întoarcă!



Flăcările luminărilor : aprinde o luminare într-o cameră întunecată și exersează, încercând să influențezi flacăra prin folosirea razelor aurice tractoare și propulsoare. Fă-o să pîlpeie, să răbufnească ori să se stingă. Pe măsură ce te perfecționezi, mută lumina din ce în ce mai departe de tine, pînă vei reuși să manipulezi flacăra din capătul celălalt al camerei.

Schimbarea direcției fumului : am participat la cîteva adunări magice unde centrul tuturor activităților este focul de tabără (mai mult despre acest lucru în secțiunile „Înapoi la natură” și „Rituri și ritualuri”). Lingă astfel de focuri de tabără, fumul devine deseori o problemă, deoarece este purtat de vînt direct înspre noi. Cînd ajunge la mine, folosesc ambele mîini pentru a-l îndepărta și pentru a-l direcționa în sus. Pentru a face acest lucru, îmi depărtez degetele, mărindu-le aura. Întocmai ca un olar care modelează o vază înaltă din lutul de pe o roată, tot așa și eu îmi mișc aurele degetelor împotriva fiecărui firicel de fum, măturîndu-l, mîngîindu-l, înlăturîndu-l și redirecționîndu-l. Această mișcare poate lua forma unui dans. Am un principiu legat de asta : de fiecare dată cînd cineva observă ce fac și mă întreabă cum reușesc, îi arăt tehnica. Am descoperit că majoritatea învață destul de ușor.

Spargerea norilor : ține, de fapt, de activitățile magice legate de vreme, care vor fi discutate la 4.1.5, „Taumaturgia : magia simpatetică”. O mare parte din această activitate n-ar trebui să se desfășoare la întîmplare, deoarece ar putea avea consecințe neprevăzute. Am descoperit însă că spargerea norilor la scară mică e destul de inofensivă, așa încît o voi explica aici. Dacă cerul e noros și ți-ai dori să-l înseninezi pentru un picnic, să spunem, primul pas este să găsești undeva un petic de cer albastru (se numește „izmenele marinarului”) sau chiar un loc în care pătura de nori pare mai puțin deasă. Îndreaptă-ți ambele mîini către acel loc și vizualizează extinderea aurei atît cît poți într-o rază propulsoare lungă. S-ar putea să fie nevoie de ani de practică pentru a reuși să ajungi tocmai pînă la nori, însă acest lucru poate fi realizat. Ține mîinile întoarse, cu degetele întinse, apoi „dă” deoparte norii, ca și cum aceștia ar fi mormane de vată ce-ți stau în față. Pe măsură ce norii se împrăștie și peticul de lumină se mărește, continuă să împingi marginile din ce în ce mai mult, pînă ce soarele va începe să strălucească.

Protecția : ai putea învăța să „întărești” învelișul exterior al cîmpului auric, transformîndu-l într-un scut parapsihic. Acest lucru poate fi realizat în aproximativ același mod în care proiectezi cîmpul auric propulsor. Însă, în loc să îl transformi într-o singură rază compactă, mișcă-ți mîinile, cu palmele întinse și cu degetele larg răsfirate, deasupra, dedesubt și în jurul corpului, la lungimea brațelor, în timp ce vizualizezi că modelezi și prezezi interiorul unui scut impenetrabil, de jur împrejurul tău. Întocmai ca și centurile Van Allen ale Pămîntului, acest scut te va proteja de orice energie parapsihică din exterior și poate fi chiar transformat într-un „cîmp invizibil”, care te face să dispari.

Camuflarea : invizibilitatea parapsihică nu înseamnă că poți sta în mijlocul unei încăperi, țopăind și fluturîndu-ți brațele fără ca nimeni să te poată vedea ori să te fotografieze. A fi invizibil presupune faptul că devii atît de retras, încît, pur și simplu, oamenii nu observă că ești. Privirea lor va trece pe lingă tine, alunecîndu-ți pe aură ca pe teflon sau reflectîndu-se în altă parte, ca într-o oglindă. După aceea, nu-și vor aminti deloc prezența ta acolo. În afară de „întărirea” scutului tău auric într-un cîmp invizibil,

mai există două trucuri opuse, folosite de vrăjitori pentru a deveni invizibili: ambele implică folosirea *privirii*.

Primul este mai eficient când îl folosești cu oamenii ce-ți sînt total străini – de exemplu, pe stradă sau într-o mulțime. În acest truc, te uiți intenționat la cealaltă persoană, intersectîndu-vă pentru scurt timp privirea. În mod obișnuit, va clipi și se va uita imediat în altă parte, pentru a-ți evita privirea. Imediat ce face acest lucru, lasă-ți ochii în jos și pleacă. Astfel, vei deveni invizibil pentru acea persoană. Te va șterge, pur și simplu, din minte.

Al doilea truc este exact opusul celui de dinainte, deși e foarte eficient tot în mijlocul unei mulțimi – cum ar fi o petrecere. Dacă acolo se află cineva care te cunoaște și care nu vrei să te vadă, cel mai important lucru este să nu-l lași să-ți prindă privirea. Privește în altă parte, evită să te uiți direct la acea persoană. Avînd cîmpul invizibil activat, te poți strecura pe lângă ea, fără să-ți observe prezența.

Lecția 5. Psihokinezia

Cînd eram copil, am citit despre oameni care puteau mișca obiectele din jur, folosind doar puterea minții (se numește *psihokinezie*) și am hotărît să învăț și eu să fac acest lucru. Am exersat constant, dînd cu banul și cu zarul. Țineam moneda sau zarul cu o anumită latură în sus și o priveam fix, pînă cînd acea parte îmi era bine imprimată în minte. Alegeam întotdeauna „capul” pentru monedă și șase pentru zar. Apoi păstram respectiva imagine focalizată în minte și îmi repetam încet cuvîntul *cap* sau *șase*, în timp ce aruncam moneda sau zarul. După cîțiva ani, am devenit destul de bun. Atît de bun, încît fratele și sora mea mai mică refuzau să dea cu banul ori să joace cu mine vreun joc care ar fi implicat zarurile! Insistau că „trișez”. Însă adevărul este că exersam din greu pentru a-mi perfecționa această abilitate, așa cum fratele meu făcea cu aruncările la coșul de baschet.

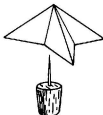
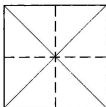
Totuși, există multă înțelepciune în faptul că la Hogwarts este interzisă folosirea magiei în prezența Încuiaților – mai ales pentru a obține avantaje. Dacă faci asta, s-ar putea ca ei să te deteste și să-ți facă viața grea. Acest tip de comportament a dus chiar la arderea pe rug! Pentru mulți începători, impulsul de „a fi puternic” se amestecă deseori cu adevărata minuire a ceea ce reprezintă cu adevărat acea putere și cu modul în care s-o utilizeze cu înțelepciune sau în mod benefic. Nu uita niciodată crezul supereroului: „Odată cu marea putere vin și marile responsabilități” (Stan Lee, *Omul-Păianjen*).

Exerciții magice: psihokinezia

Iată alte cîteva exerciții ușoare prin care poți încerca să-ți dezvolți capacitățile psihokinetice. Amintește-ți că practica este totul!

Morișca: moriștile se pot confecționa foarte ușor. Ia o bucățică pătrată de hirtie, cu laturile de aproximativ cinci centimetri, și împăturește-o în patru, astfel încît să aibă laturile de 2 centimetri și jumătate. Apoi, desfă-o și reîmpăturește-o pe diagonală, de la

un colț la celălalt. Deschide-o și remodelează-o de-a lungul îndoiturilor, cu pliurile diagonale în sus și cu cele transversale în jos, în acest mod :



Acum, ia o sticlă cu dop de plută (cum ar fi o sticlă de vin) și înfige un ac de cusut în dop, cu vârful în afară. Așază în echilibru hirtia împăturită pe vârful acului, astfel încât să se poată învîrți cu ușurință. Iată-ți morișca.

Pune morișca pe masă, în fața ta, și concentrează-te s-o faci să se învîrță doar prin puterea minții. Ai grijă să nu suflă în ea; respiră doar pe nas! Concentrează-te destul de mult și de intens și vei reuși să o faci să se învîrță. Apoi, fă-o să se oprească și mișcă-o în direcția opusă.

Generatoarele de plasmă: acestea sînt generatoare de mare voltaj, folosite pentru a crea scînteii electrice. *Plasma* – alcătuită din gaz ionizat (în care atomii au fost despărțiți de electroni) – este a patra *stare* a materiei (celelalte fiind cea solidă, cea lichidă și cea gazoasă). Este aceeași materie ca a aurorelor Pămîntului și a coroanei solare. Generatoarele de plasmă sînt folosite în globurile de plasmă – acele globuri transparente care găzduiesc furtuni electrice de mici dimensiuni și se pot găsi în magazine. Îți recomand cu căldură să-ți cumperi o astfel de chestie – ele sînt globuri foarte importante deținute de vrăjitori (cum este *palantirul*) și instrumente folosite pentru dezvoltarea și îmbunătățirea abilităților tale parapsihice. Asigură-te că acela pe care îl achiziționezi are o scală gradată pentru poziții diferite.

Așază globul cu plasmă pe o masă, într-o cameră întunecoasă, reglat la o intensitate scăzută, astfel încît să nu existe fulgere distincte – ci doar un nor strălucitor alcătuit din plasmă colorată, scînteietoare. Apropie încet un deget aproape de sticlă, pînă cînd un singur fulger electric se va arca dinspre generator către peretele de sticlă. Acest lucru îți va indica faptul că globul se află în poziția corectă.

Exercițiul constă în concentrarea atenției asupra globului cu plasmă, pentru a face ca fulgerele electrice să se îndrepte spre tine de la o anumită distanță. Stai cu fața la o distanță de aproximativ 30 centimetri de glob, cu mîinile departe de el, și „gîndește” un fulger de lumină care pleacă din sticlă și țintește către al treilea ochi (în centrul frunții tale). Observă cît de des poți atrage aceste fulgere către tine. Adevărata distracție va fi atunci cînd vei găsi pe altcineva care să stea de partea cealaltă a globului și să facă exact același lucru. Puteți chiar să vă angajați într-un mic concurs pentru a vedea care poate atrage cele mai multe fulgere de partea sa! Cînd vei atinge sticla cu un deget sau cu palma, vei observa ceva iradiind în jurul ei,



ca un fel de aură. Se numește *cîmp kirlan* și este un mod de a-ți face aura parțial vizibilă – la fel cum pilitura de fier face vizibil un cîmp magnetic.

Viermii tubifex: *Viermii tubifex* (numiți și „viermi de baltă”) se vînd de obicei în magazinele de animale ca mîncare vie pentru peștii tropicali. Acești viermișori subțiri sînt roșii deoarece sîngele lor, întocmai ca al mamiferelor, conține hemoglobină bogată în fier. Cum hemoglobina poate reține mai mult oxigen decît corpurile fluide ale celor mai multe animale acvatice, viermii tubifex pot trăi în ape sărace în oxigen. Ei trăiesc în grupuri compacte, fac găuri în mîl și-și petrec majoritatea vieții hrănindu-se cu mușchi, stînd cu capetele prinse de fundul lacului și cu cozile unduindu-se în sus, spre suprafața apei. Dacă o parte a viermelui este mîncată sau ruptă, ea se poate regenera ulterior.

Cumpără 30 de grame de viermi tubifex de la magazinul de animale din cartier și pune-i într-un bol rotund și nu prea adînc, cu apă. (Dacă faci asta acasă, mai bine i-ai cere voie mamei tale întii!) Dacă apa de la robinet e tratată, folosește apă îmbuteliată sau (cel mai bine) apă din iaz. Viermii vor sta adunați laolaltă, încolăciți într-un ghem.



Datorită concentrației mari de fier din sînge, viermii tubifex sînt foarte sensibili la cîmpurile electromagnetice. Încearcă să miști un magnet în jurul bolului și observă cum reacționează viermii. Vei descoperi că îi vei afecta cu magnetul, ca și cum ar fi pilitură de fier. Însă acest ghem compact poate fi manipulat și cu ajutorul minții! Concentrează-te asupra masei de viermi, exact cum ai procedat și cu plasma, și modelează-o într-o minge, o gogoasă, o cruce, o stea – poți chiar să trimiți tentaculele și extensiile în direcții diferite. Vei fi uimit cît de receptivi pot fi viermii la gîndurile tale.

Notă: dacă vrei să păstrezi viermii mai mult timp, va trebui să le dai mîncare. Nu mîncă mult. Va fi de ajuns o jumătate de lingură de mușchi dintr-un eleșteu cu pești sau cu rațe, un jgheab pentru cai, un acvariu cu pești, un jgheab de ploaie sau chiar pușin pămînt de grădină. După ce ți-ai terminat treaba cu viermii, ar trebui să-i eliberezi într-un iaz sau să-i dai de mîncare peștilor tăi.

Lecția 6. Telepatia și clarviziunea

Primul talent pe care mi l-am descoperit cînd eram copil a fost cel al telepatiei. Puteam „auzi” frecvent gîndurile din spatele conversațiilor. Uneori, cînd oamenii îmi vorbeau, nici nu puteam distinge ceea ce spuneau de ceea ce gîndeau. Cînd eram foarte mic, înainte de a merge la școală, locuiam într-o casă mare, în stil victorian, împreună cu mama, mătușa și bunica. Bunicul murise chiar înainte să mă nasc (de fapt, eu eram reîncarnarea lui) și tatăl meu se afla în Pacificul de Sud,



luptând în al doilea război mondial. Astfel, întreaga mea viață gravita în jurul acestor trei femei. Le puteam auzi gândurile la fel de ușor cum le percepeam cuvintele. Dar nu puteam conștientiza faptul că acest lucru era ieșit din comun; credeam că toată lumea comunică în acest mod.

Într-o noapte, după ce mă dusesem la culcare, m-am trezit cu o mulțime de voci răsunind în minte. Am coborât din pat și m-am furișat pe scări, de unde am văzut că sufrageria era plină de oameni; ai mei dădeau o petrecere. Nu mai auzisem niciodată atâtea voci deodată și păreau că mă copleșesc cu intensitatea lor. Așa că am strigat: „Liniște!”. Și, când toate capetele s-au îndreptat către scările pe care mă aflam, în spatele balustradei, mi-am dat seama că gurile lor încetaseră să se mai miște. Însă vocile lor deveniseră chiar mai puternice decât fuseseră înainte; încă le mai auzeam gândurile! Mi-am acoperit urechile cu palmele și am fugit înapoi pe scări, în pat, ascunzându-mă sub pătură. Într-un târziu, am reușit să adorm. Când m-am trezit, vocile oamenilor încetaseră să-mi mai sune în cap – ceea ce a făcut ca mama, mătușa și bunica să comunice și mai greu cu mine!

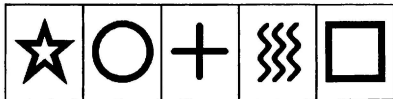
De-a lungul anilor, am avut uneori scurte „străfulgerări” de comunicare telepatică spontană – mai ales în situațiile mai romantice. Însă ceva din mintea mea acționase pentru a mă proteja și „închisese” acea poartă deschisă care permitea curgerea haotică a gândurilor celorlalți în capul meu. Când eram adolescent, am auzit despre anumite experimente științifice de telepatie, inițiate și conduse de Rhine Institute la Duke University. Amintindu-mi experiențele mele anterioare, m-am apucat să fac și eu astfel de experimente, pentru a-mi recupera talentul din copilărie.

Exerciții magice: telepatie și clarviziune

Transferarea gândurilor apare de fapt mai des decât își dau seama majoritatea oamenilor. De câte ori nu vorbeai cu cineva și unul din voi a spus: „Tocmai voiam să zic și eu același lucru!”? Ori tocmai te gîndești sau vorbești despre cineva, când telefonul sună iar la capătul firului e tocmai persoana respectivă. Eu și partenera mea de viață, Morning Glory – care este o vrăjitoare și o magiciană faimoasă – ne auzeam deseori spunând exact aceleași lucruri în exact același moment, din colțuri opuse ale unei încăperi aglomerate. Și oamenii spuneau: „Ooo – Familia Ravenheart vorbește stereo!”.

Două dintre experimentele inițiate de Rhine Institute sînt destul de ușor de pus în aplicare. Îți recomand să le încerci. Dacă o vei face des, ai putea descoperi că, prin practică, vei deveni din ce în ce mai bun. Totuși, experimentele telepatice presupun, în mod obligatoriu, prezența cel puțin a unei alte persoane, așa că va trebui să găsești un prieten care este și el interesat de magie, ca să puteți exersa împreună. Iată exerciții perfecte pe care le-ai putea practica pe un canal de chat de pe internet.

Cărțile Zener: cărțile Zener au apărut la sfîrșitul anilor '20, prin colaborarea dintre doctorul Karl Zener (Duke University) și J.B. Rhine (Harvard). Cărțile Zener se potrivesc foarte bine dezvoltării și experimentării abilităților parapsihice. Ele sînt un soi de „echipament” de exersare parapsihică. Într-un pachet de cărți Zener există cinci simboluri standard și cîte cinci cărți conținînd fiecare simbol, însumînd 25 de cărți. Pentru a-ți alcătui propriul set, copiază figurile de pe această pagină pe o coală de carton și decupează-le. Va



trebui să faci, de asemenea, și fișe de înregistrare, numerotate de la 1 la 25, cu două coloane după fiecare număr: una pentru emițător și una pentru receptor.

Așază-te într-o încăpere liniștită, departe de raza vizuală partenerului tău. Unul dintre voi (emițătorul) amestecă pachetul și se concentrează asupra fiecărei cărți pentru câteva momente, notind numărul în tabel. Cealaltă persoană (receptorul) spune care este simbolul asupra căruia crede că se concentrează emițătorul. Emițătorul notează răspunsul lângă primul. El nu trebuie să îi spună receptorului dacă are sau nu dreptate. Practică acest exercițiu des și păstrează rezultatele. În timp, ai putea descoperi că unul din voi este un emițător mai bun, iar celălalt un receptor mai bun.

Desene „văzute de la distanță”: În aceeași manieră ca și în cazul cărților Zener, încearcă să transmiți desene cu ajutorul telepatiei. Experimentele de laborator care folosesc această tehnică au fost numite „vedere de la distanță” și erau folosite pentru a antrena spioni! Pentru a face acest lucru, tu și cu prietenul tău trebuie să stați în încăperi sau chiar în clădiri separate (puteți păstra legătura prin intermediul telefonului sau al calculatorului). Fiecare din voi trebuie să stea la un birou, într-o cameră liniștită, având în față un bloc de desen, creioane sau cărbune. Unul din voi (emițătorul) desenează o reprezentare simplă a unui lucru oarecare (copac, casă, persoană, animal, orice...). Desenează-l cu *mîna stîngă* și concentrează-te puternic asupra imaginii, pe măsură ce o schițezi. În același timp, cealaltă persoană (receptorul) trebuie să stea relaxată, cu ochii închiși și să aștepte să i se formeze o imagine în minte. Apoi, după câteva momente, receptorul trebuie să deseneze lucrul la care se gîndește – tot cu *mîna stîngă*. Puteți face apoi schimb. Mai tîrziu, comparați rezultatele și vedeți cit de apropiate sînt; ați putea fi surprinși! Ca în cazul tuturor exercițiilor de acest fel, practica vă va îmbunătăți realizările.

Cîntece: un alt exercițiu asemănător poate fi realizat cu ajutorul cîntecelor. Pentru a face acest lucru, e obligatoriu să vă aflați în clădiri separate. Ca și în cazul desenelor, transmițătorul trebuie să se gîndească la o melodie cunoscută, atractivă, un cîntec sau un refren cunoscut de ambii și să înceapă să-l fredoneze. Cele mai potrivite sînt acelea care îți rămîn în minte (ele se numesc „Pepsi-uri” pentru că sînt folosite în reclame). Apoi, receptorul își deschide mintea, pentru a permite melodiei să pătrundă în ea; după un timp, verificați să vedeți ce ați realizat.

Secțiunea a VI-a. Capacitatea de a visa

Somnul este, de fapt, o ceremonie, o ceremonie incredibil de necesară, la care participăm fără încetare, pe tot parcursul vieții, împreună cu toate celelalte ființe conștiente. De fapt, tot Universul participă la această ceremonie de „eliberare” liniștitoare, creînd cu blîndețe cadrul potrivit somnului nostru, prin stingerea luminilor pămîntului și deschiderea luminilor cerului nopții, liniștind zgomotele din timpul zilei și pe cele ale creaturilor Pămîntului, uneori pîrînd că încremenesc chiar și aerul și apele ce ne înconjoară. Mulți oameni încă mai cred că tîrîmul viselor spre care călătorim cînd dormim și unde ne regenerăm fizic, emoțional și spiritual ar putea reprezenta o „realitate” mai adevărată decît cea din viața de toate zilele în care ne petrecem majoritatea timpului.

Hel

Lecția 1. Introducere: visarea

Sînt visele cu adevărat importante, transmițîndu-ne lucruri care ne-ar putea ajuta, ori sînt simple „filme”, create pentru a activa inconștientul, în timp ce conștientul se odihnește? În fiecare noapte din viața ta, treci prin șapte perioade de visare, fiecare puțînd dura pînă la 45 de minute. Visele sînt esențiale pentru starea ta de bine. Oamenii cărora li se întrerup secvențele de visare pe perioade extinse suferă de stres emoțional. Visele sînt producții complexe, bine orchestrate și imaginative care se nasc în inconștientul nostru, în mintea „supraconștientă”. Dacă ai în vedere această sursă, importanța viselor devine clară. Pentru mulți oameni, starea de visare reprezintă singurul mijloc posibil prin care supramentalul poate să comunice cu conștientul. Poți, cel puțin, să încerci să înțelegi mesajul transmis!

Toți oamenii visează : dar nu la fel. Cei care visează noaptea în străfundurile prăfuite ale minții se trezesc dimineața ca să descopere că a fost în zadar : însă cei ce visează ziua sînt oameni periculoși, pentru că ar putea pune în practică visul cu ochii deschiși, ca să-l facă posibil.

(T.E. Lawrence)

Cei care visează ziua sînt conștienți de multe lucruri care le scapă celor ce visează doar noaptea.

(Edgar Allan Poe -1809-1849)

Lecția 2. Porțile de corn și fildeș

Se spune că visele pătrund prin una dintre următoarele porți – fie prin Poarta de Corn, fie prin Poarta de Fildeș. Cele care pătrund prin Poarta de Fildeș – pe unde trec cele mai multe vise – țin de problemele noastre launtrice. De cele mai multe ori, sînt căile prin care mintea noastră sortează, procesează și arhivează evenimentele ce vor urma, experiențele și trăirile vieții. Există pe piață multe „dicționare de vise” fascinante, care enumeră simboluri variate, întîlnite în vise – interpretîndu-le, în același timp, înțelesurile. Îți voi oferi mai jos cîteva exemple de acest fel, însă interpretarea imagisticii și simbolisticii visului variază de la om la om și nu este întotdeauna general valabilă. Deoarece imaginile și întîmplările din astfel de vise pot avea o semnificație profund personală, este important să înțelegi că ele au legătură cu tine, și nu cu altcineva.

În schimb, visele care trec prin Poarta de Corn sînt „adevăratele vise”. Ele pot fi împărțite în două categorii: vise care sînt amintiri ale unor lucruri uitate din trecut și vise ce prevestesc evenimente ce vor urma. Lucrurile uitate ce pot fi rememorate prin vise includ evenimente și experiențe din viețile tale anterioare, din pruncie și copilărie – tot ceea ce ți s-a întîmplat înainte de a învăța să vorbești, în timpul acestei reîncarnări. Sau, dacă ai fost inconștient – ca urmare a unui accident, a unei operații sau a răpirii de către extratereștri –, visele ar putea conține amintiri legate de ceea ce ți s-a întîmplat în acea perioadă.

Visele ce prevestesc evenimente viitoare pot fi viziuni importante, ce proorocesc lucruri pozitive din viață, cum ar fi întîlnirea cu adevărata dragoste sau o realizare deosebită. De asemenea, ele pot reprezenta avertismente ale unor dezastre teribile ce ar putea fi evitate. Mulți oameni și-au anulat rezervările de călătorie în urma unor vise rău-vestitoare și au evitat astfel accidente de tren, avion și de mașină sau scufundarea unei nave. Asemenea catastrofe în care mor mulți oameni tind să creeze o „perturbare a Forței”, în urma căreia undele, întocmai ca acelea create de o piatră aruncată într-un lac, se reîntorc în timp ori se duc în viitor și tulbură însăși visarea.

Păstrează un *jurnal de vise* special lângă pat; primul lucru pe care trebuie să-l faci după ce te trezești este să notezi tot ce-ți poți aduce aminte din visele avute – mai ales pe cele intense. Notează, de asemenea, data și orice „impresii” emoționale ai în acel moment. În timp, pe măsură ce vei reciti aceste însemnări, notează care dintre vise s-au îndeplinit, învățînd astfel să faci distincție între visele care au venit prin Poarta de Corn și cele care au pătruns prin Poarta de Fildeș.

Dacă ți-e greu să-ți amintești visele, încearcă următorul exercițiu simplu: ia un post-it și scrie pe el cu litere îngroșate cuvîntul **AMINTEȘTE-ȚI**. Lipește-l de un pahar plin cu apă și pune paharul pe noptieră. Chiar înainte de a te întinde în pat și de a închide ochii, ia o gură de apă. În acest timp, spune-ți în gînd: „Cînd mă voi trezi și voi lua încă o gură de apă din acest pahar, îmi voi aminti visele”. Apoi culcă-te. Dimineața, cînd te vei trezi, bea imediat apă din pahar și, în timp ce faci asta, amintirile viselor tale îți vor reveni într-o clipă. Scrie-le chiar atunci în jurnalul de vise, notînd toate detaliile pe care ți le poți aminti. Nu-ți face griji dacă nu ai pus totul în ordine cronologică – scrie doar ce-ți vine atunci în minte. În timp, te vei perfecționa.

Lecția 3. Dicționar de simboluri ale viselor

„Dicționarele de vise” există din timpuri străvechi. Erau foarte cunoscute în Grecia antică și în Imperiul Roman. Iată aici câteva dintre cele mai frecvente simboluri pe care le-ai putea întâlni în visele tale, împreună cu interpretarea lor populară. Nu lua însă prea în serios aceste interpretări, fiindcă visele au caracter individual. Fiecare dintre noi deține propria simbologie, bazată pe experiența de viață. Astfel, trebuie să analizezi și să interpretezi simbolurile din visele tale, plecând de la sentimentele pe care le ai în legătură cu ele.

Dicționar de simboluri ale viselor

A minca: nevoia de noi interese; stimulare.

A sări: succes.

Ac: clondăneală în familie.

Accident (pe stradă):

Încredere prea mare în ceilalți; ceva neplanificat.

Alergare: călătorie utilă.

Altar: sacrificiu personal.

Ancoră: stabilitate;

deziluzie; ceva care te reține.



Apă: spiritualitate; emoție.

Apus de soare: nevoia de a proteja proprietățile.

Avion: călătorie;

începerea unei activități noi.



Baie: vitalitate; viață lungă.

Balon: frustrare.



Bebeluş: bucurie,

responsabilitate;

(pîngînd) planuri

ratate; (rîzînd)

planuri îndeplinite;

(dormind) perioadă

de aşteptare; răbdare.



Bufniță: înțelepciune;

mesager.



Cădere: aşteptări

neconcretizate.

Cal: putere.



Casă: îți reprezintă trupul.

Ceas: şansă ratată; acum e timpul să acționezi.



Cerc: întregime, perfecțiune; infinit.

Cheie: un secret;

răspunsul la o

problemă.



Cîine: loialitate; lene; furie.

Cîini de vînătoare (care te

urmează): noroc.

Ciocan: victorie.

Clopoțel: înde-

plinirea pla-

nușilor; bucurie.



Copac: principul

vieții; dezvoltare

parapsihică;

succes.



Cristal: uniunea materiei cu spiritul.

Cuib: o casă

nouă.



Curcubeu: fericire

mare; oportunitate.



Dinți (care dor):

prevestesc boala.

Dragon: schim-

barea

locu-

inței.



Evantai: rivalitate în

dragostie, ceartă.



Fereastră: o nouă

viziune asupra unui

lucru.



Fir de ață: situații încurcate.

Flori: productivi-

tate; mulțu-

mire; plăcere.



Foarfece: neîncre-

dere.

Foc: furie; purificare;

multă energie.



Frunză: schim-

bare imi-

nentă.



Grădină zoologică: confuzie.

Hoț: frica de a pierde;

nesiguranță.

Iederă: prieteni de

încredere.



Iepure: magie; noroc.

Închisoare: captivitate;

frustrare; imposibilitate de

a acționa.

Înculețoare: frustrare;

securitate.

Înel: împlinire;

loialitate.



Lan de grâu: bogăție;

siguranță.

Lebădă: frumusețe;

confort; satis-

facție.



Leu: prieteni puter-

nici și afiliații.



Lumină: speranță.

Luminare (arzînd):

statornicie.

Lună: sentimentele tale.



Lup: siguranță și înțelepciune.



Luptă: conflict lăuntric.

Mamă: paradis; confort.

Mască: falsitate; decepție; tăinuire.



Mătură: capacitatea de a curăța.

Mere: dorință; longevitate și mulți urmași.

Miel: pace interioară.



Milini (legate): dificultate de a scăpa de necazuri.

Muscătură de șarpe: infuzie de înțelepciune.

Naștere: trecere la o nouă etapă.

Ocean (liniștit): împăcare; oportunitate; spiritualitate.

Oglindă: scandal sau dezamăgire; reconsiderare.



Păsări: trecere de la o stare la alta.

Pene (negre): pierdere și eșec.



Perdele: tăinuire; adorare.



Peșteră: un loc de refugiu.



Piramidă: sete de cunoaștere; căutare.



Pirat: suspiciune.

Pisică: independență.



Pod: depășirea dificultăților; schimbare.



Polție: probleme cu legea.

Porumbel: succes în dragoste.

Răsărit de soare:

trezire; limpezirea conștiinței.



Riu: spiritualitate; o graniță.

Ruine: eșec în planuri.

Sabie: străpungere și tăiere, conflict.



Săgeată: plăcere;

festivitate; scrierea unei scrisori pe care o vei regreta.



Șarpe: înțelepciune spirituală;

transcendență.



Sărut:

satisfacție; împlinire.

Scară: posibilitatea de a urca.

Șoarece: un intrus care se amestecă în treburile tale.

Șobolan: dușmani puternici, de obicei necunoscuți.



Soldați: forță; înregimentare.

Șopirlă: transcendență.



Stejar: creștere constantă.

Stele: speranțele tale.

Sticlă (transparentă): viitor plin de succes.

Subsol ori beci: amintiri reprimite.

Taur: încăpăținare.



Tobe: urmează certuri în familie.

Tunel: ascundere; frică.

Umbrelă (deschisă):

protecție; adăpost.



Ușă (deschisă): o nouă șansă.



Vâl: nesiguranță.

Vrăitoare/Vrăjitor:

descoperiri utile; însușiri supranaturale.

Vulcan: energie

sexuală;

emoții

puternice.



Zăpadă: circumstanțe ascunse.

Zbor: libertate.

Zld: obstacole; frustrare; incompetență.

Zină: zborul fanteziei.



Lecția 4. Coșmarurile

Coșmarul, literal vorbind, reprezintă spiritul monstruos al unui cal negru care ne poartă într-o călătorie incontrollabilă și terifiantă, prin întuneric și în locuri îngrozitoare. Coșmarurile sînt ca o reluare continuă a unor experiențe prea înfricoșătoare pentru a fi conștientizate în stare lucidă, la care se adaugă efecte speciale și dramatism. În cazul copiilor foarte mici, astfel de coșmaruri pot reprezenta amintiri ale unei morți tragice din viața anterioară. Mai ales dacă au murit violent, aceste „terori nocturne” pot fi atât de înspăimîntătoare, încît cauzează *insomnie*.

În primii ani ai copilăriei mele, eram bîntuit de coșmaruri în care îmi re trăiam mereu moartea din viața anterioară. Murisem în urma unui atac de cord și re trăiam această experiență în vis ca și cum m-aș fi prăbușit într-o prăpastie fără fund, iar lumea pe care o știam se reducea la un cerc din ce în ce mai mic, pînă dispărea complet din vedere, și

eu continuam să tot cad printr-un întuneric de nepătruns... pînă cînd mă trezeam din nou, sub formă de nou-născut, în noua mea viață.

O altă sursă a coșmarurilor poate fi constituită de experiențele traumatizante din viața actuală. Copiii (chiar și adulții) care au fost expuși la violențe și abuzuri, au supraviețuit unor accidente sau incendii tragice – mai ales dacă alții au murit –, au avut boli foarte grave sau au trecut prin alte experiențe traumatizante, toți vor avea coșmaruri în care vor continua să re trăiască aceste orori – deseori la nivel simbolic.

Cele mai înspăimîntătoare coșmaruri sînt cele cauzate de lipsa conexiunii dintre creier și corp, atunci cînd unul doarme și celălalt este treaz. Japonezii, care cunosc de mult acest fenomen, îl numesc *kanashibari*, iar cercetătorii din Occident îi spun „paralizie în timpul somnului”. Cam 4% dintre oameni trăiesc acest fenomen în mod regulat, iar între 40% și 60% cel puțin o dată. Unii aud zgomote ciudate și voci incoerente. Alții au halucinații cu ființe și creaturi supranaturale. Cei mai mulți nu pot să se miște ori să vorbească și simt o apăsare pe piept. La fel de frecvente sînt și senzațiile de levitație, zbor și trecerea prin tuneluri spiralate – toate trăite cu groază și teroare.

Coșmarurile *kanashibari* implică deseori creaturi demonice fantasmice, cum erau Dementorii din lumea lui Harry Potter sau Duhurile Inelului din *Stăpînul Inelelor*. Multe dintre aceste făpturi se regăsesc în mituri – cum sînt *succubii* și *incubii*, care se întind peste cei cufundați în somn și fac sex cu ei, sau babe cloante urite, spiriduși și fantome ce se așază pe pieptul celui adormit și îl sufocă. *Lethifoldul* este o mantie neagră care plutește și care înfășoară și sufocă victimele. Calul demonic negru și cu ochi de foc căruia îi spunem *coșmar* este întîlnit în cele mai multe culturi. Multe „răpiri de către extraterestri” pot fi atribuite acestui *kanashibari*.

Cel mai bun antidot pentru toate tipurile de coșmaruri este să înveți să-ți controlezi visele, prin *visarea lucidă* („clară” – vezi în continuare). Poți folosi vrăji și puteri speciale pentru a-i alunga pe acești monștri ai întunericului, întocmai ca într-un joc video. De fapt, un joc video reprezintă o modalitate foarte bună de a vizualiza visarea atunci cînd ai coșmaruri!

Vrăjă împotriva coșmarului: atîrnă deasupra patului un „prinzător de vise”, o cunună micuță, făcută din pene cenușii, pentru a îndepărta coșmarurile și a dormi liniștit. Dacă pui sub pat un cristal în formă de piramidă, acesta te va proteja de atacurile supranaturale din timpul somnului. Atîrnă o ceapă roșie și pune pelin negru sub pernă pentru a ține departe spiritele rele. Apoi, în fiecare noapte, înainte de culcare, desenează un cerc magic de protecție în jurul patului, în felul următor.

Stai în mijlocul patului și ține în mînă o oglinjoară, ceva de genul celor pentru machiaj, cu fața spre exterior, astfel încît să reflecte pereții camerei. Întoarce-te *deosil* (în sensul acelor de ceasornic) făcînd un cerc complet și vizualizează un zid circular ce se întinde în exterior, pornind de la oglinda pe care o ții în mînă, ca și cum te-ai afla în interiorul unui glob strălucitor din pomul de Crăciun. În timp ce faci asta, rostește următoarele cuvinte:

*Cercul de Lumină îmi înconjoară patul ;
Toate spaimele nopții mi-au părăsit mintea.
Fie ca vise liniștite să mă pătrundă ;
Așa cum vreau, așa să fie !*



O altă vrajă împotriva coșmarurilor sună cam așa :

Tu, spirit rău, născut din întuneric,

Cu coadă și aripă, cu cioc și corn,

Zboară de la mine, de acum și până dimineața ! (Valerie Worth)

Lecția 5. Visarea lucidă

Mai există o lume în care intrăm prin vise, numită uneori *timpul visării* sau *visarea* . Acesta este un tărîm pe care-l împărțim cu toți cei care visează, oameni sau nu, și care are propriile peisaje și reliefuri. Acolo se află țări ale zinelor, Lumea de Apoi din toate credințele, tărîmuri ale zeilor, spiritelor și strămoșilor, toate lumile fanteziei din mituri și povești. Acolo poți să faci ori să fii tot ceea ce-ți dorești. După ce vei învăța să vizualizezi clar ceea ce vrei, vei fi gata să faci următorul pas. Acesta se numește *visare lucidă* . Ideea este să fii conștient în visele tale, să poți călători unde dorești, să faci diferite lucruri în mod intenționat și să ți le amintești cînd te vei trezi.

Cînd mergi seara la culcare, folosește-ți abilitățile pe care ți le-ai dezvoltat prin meditație și vizualizare. Întinde-te, închide ochii, cufundă-te într-o stare de transă mediativă și începe să vizualizezi cum te plimbi pe o potecă. În timp ce te deplasezi, vor începe să apară diferite lucruri, pe care nu le vizualizezi intenționat. Pe măsură ce se întîmplă aceasta, pătrunzi pe tărîmul viselor. Rămii conștient, însă lasă aceste viziuni spontane să te invadeze. Cînd vei pași în totalitate pe tărîmul viselor, ridică-ți mîinile în față. Întoarce-le invers ; strînge și întinde degetele. Atît timp cît poți să-ți vezi și să-ți controlezi mîinile, vei deține controlul asupra visului.

O altă parte importantă a visării lucide este să vizualizezi și să reții imagini ale baghetei tale, ale pumnalului și ale altor obiecte magice. Încearcă să te vizualizezi în vis purtînd mantia magică (vezi 3.III.3). Acest lucru te va ajuta să-ți menții personalitatea de vrăjitor. Poți deveni, în această stare de visare lucidă, cel mai puternic magician. Folosește în vis bagheta și alte instrumente magice. Exact ca într-un joc video, poți să transformi lucrurile, să arunci mingi de foc, să levitezi și să-ți dezvolti toate abilitățile de arte marțiale pe care le-ai văzut la personajele din filmul *Matrix* . Vei putea să-ți provoci și să-ți învingi coșmarurile și să iei parte la aventuri minunate. Activitatea mea preferată din timpul visării lucide este să levitez și să zbor : mă „trag în sus” pentru a pluti la aproximativ 30 de centimetri distanță de pămînt și apoi „înot” prin aer exact ca și cum aș înota sub apă – uneori doar la nivelul camerei, alteori înălțîndu-mă pe deasupra vîrfurilor copacilor, întocmai ca vulturul. Studiez cu mare atenție ceea ce fac, avînd speranța că, într-o zi, voi reuși să fac același lucru și în Lumea Trează !

Secretul este să rămii conștient. Ca în cazul oricărei discipline, lucrul cel mai important este practica – fă asta în fiecare noapte și vei deveni din ce în ce mai bun. În lumea viselor, timpul poate fi dilatat, astfel încît cîteva ore de somn vor părea zile sau chiar mai mult. Dacă îți vei exersa abilitățile magice în lumea viselor, acolo unde dispui de tot timpul din lume, aceste însușiri se vor îmbunătăți și în Lumea Trează.

Lecția 6. Călătoria și mersul în timpul visului

După ce vei stăpîni abilitatea de a visa lucid, vei reuși, într-un final, să pornești la drum prin tărîmul viselor, către anumite locuri, timpuri și dimensiuni astrale – cum ar fi tărîmul zînelor, Lumea de Apoi, diferite epoci istorice sau chiar tărîmurile mitului și legendei. Aceasta este numită *călătorie șamanică*. Vei putea să zbori spre aceste locuri prin levitație sau chiar să te teleportezi. Vei putea să cauți, să întâlnești și să vorbești cu oricine vei dori – vii sau morți, fapte reale sau imaginare –, inclusiv dragoni, totemuri, spirite, zei și zeixe.

Dar ai grijă! Unele dintre aceste locuri sau întâlniri pot să fie foarte periculoase și să-i prindă în capcană pe cei neexperimentați, nepregătiți sau imprudenți. Există locuri în care ai face bine să nu mergi! Nu te aventura în astfel de călătorii pînă cînd nu ai controlul trupului în timpul visului. Cînd vei reuși să ajungi la această performanță, după ani de practică, vei putea deveni *călător prin vis* – vei putea pătrunde în visele altora. Asta presupune însă o putere foarte mare și, astfel, o responsabilitate pe măsură, pe care ucenicii nu o au. Este o însușire deținută doar de șamani și de vindecătorii spirituali.

Cînd eram tînăr, înainte de a-mi fi impus o disciplină în ce privește capacitățile mele paranormale, obișnuiam uneori să pătrund în mod accidental în visul altcuiva, lucru de care-mi dădeam seama deoarece imaginile și simbolurile văzute acolo nu-mi aparțineau. Unele dintre aceste „vise greșite” erau cele în care apăreau o mulțime de șerpi – de obicei veninoși. Acestea păreau în mod clar să fie coșmarurile cele mai înspăimîntătoare ale cuiva, asemănătoare cu cele trăite de Indiana Jones. Problema era că mie chiar *îmi plăceau șerpii* – deseori aduceam cîte unul acasă și-l puneam într-unul dintre terarii (mai avem încă doi șerpi boa foarte mari). Așa că nu-mi era deloc frică să-i simt tîrîndu-mi-se pe corp în vis sau chiar mușcîndu-mă. Obișnuiam să rîd în astfel de vise, știind că Moș Ene încurcase borcanele de-a binelea! Mai tîrziu am aflat că, în simbolismul tradițional al viselor, șerpii reprezintă „înțelepciunea spirituală; transcendența într-o stare de înțelepciune”. Mușcăturile de șarpe în vis simbolizează o „infuzie de înțelepciune”. Astfel, mă gîndesc că, pînă la urmă, poate a existat un motiv benefic pentru prezența lor în visul meu...

Lecția 7. Descoperirea prin vis



Descoperirea prin vis reprezintă un tip anume de visare lucidă, prin care îți stabilești intenția de a visa un anumit lucru – de obicei, pentru a rezolva o problemă, a obține o viziune interioară, a desemna un simbol sau a vizualiza un proiect (cum ar fi o pictură, o sculptură, o melodie etc.). Am folosit această tehnică pentru a crea unicorni, a da o formă statuilor pe care doream să le sculptez, pentru a face proiecte arhitecturale, schițe de reviste și cărți și logouri pentru diferite grupuri – cum este logoul vrăjitoresc din această carte.

Unul dintre cele mai faimoase exemple de descoperire prin vis este cel al structurii circulare a benzenului. Înainte de această descoperire a lui Kekule, structurile moleculare din chimie erau percepute ca fiind liniare (aflate în linie dreaptă). Totuși, acest lucru nu

explica multe dintre proprietățile benzenului. Kekule tot încerca să-și imagineze o structură – fără prea mare succes –, până când soluția i-a venit pe calea visului. Le-a descris această experiență unor oameni de știință care se adunaseră pentru a-i sărbători descoperirea :

...mi-am întors scaunul către șemineu și am așipit. Atomii îmi zburau de colo colo prin fața ochilor. Grupurile mai mici se ascundeau în fundal. Ochiul minții mi se ascuți prin viziunile repetate ale aceluiași tip, putînd acum să disting structuri mari, cu forme variate. Rînduri lungi se ridicau des împreună, toate aflate în mișcare, unduindu-se și încolăcindu-se ca șerpii ; și... ia te uită ! Ce era aceasta ? Unul dintre șerpi și-a apucat propria coadă și forma se rotea în batjocură chiar în fața ochilor mei. M-a trezit brusc, ca o străfulgerare de lumină. Am petrecut restul nopții încercînd să descopăr consecințele acestei ipoteze.

(Madhukar Shukla, *The Discovery of the Benzene Ring*)

Pentru început, trebuie să devii de-a dreptul obsedat de descoperirea pe care vrei să o faci. Citește tot ce poți, legat de acest lucru ; caută pe internet (folosește motorul de căutare Google) ; întreabă pe fiecare cunoscut despre subiect. Apoi, din tot ceea ce ai adunat, începe să alegi simboluri, tablouri, fotografii, tăieturi din ziare și orice alte imagini pe care poți să le copiezi ori să le listezi. Scrie sau desenează tu însuși cîteva idei, incluzîndu-le pe acestea. Decupează-le și răspindește-le pe o masă mare sau pe podea. Împarte-le, rearanjează-le pe modele și forme, pînă cînd vei fi mulțumit cu organizarea generală. Nu te grăbi. Apoi, ia un foarfece și lipici și fă un colaj pe o coală mare de carton. Nu te îngrijora dacă acesta nu iese exact așa cum ți-ai dorit ; și acest lucru este parte a procesului.

Înainte de a merge la culcare, petrece un timp uitîndu-te cu atenție la colaj și încearcă să memorezi fiecare detaliu. Ar trebui ca, atunci cînd închizi ochii, să-l poți vizualiza clar în minte. Așază un carnețel și un pix lîngă pat, împreună cu un pahar cu apă. Notează o anumită întrebare pe o bucată de hîrtie (pergamentul ar fi ideal) și pune-o sub pernă, împreună cu o „pernuță pentru vise” care să conțină pelin. Apoi, în același mod în care ai învățat mai devreme cum să-ți amintești visele, chiar înainte de a te întinde în pat, ia o gură de apă, spunîndu-ți, ca și înainte, că toate indiciile vor căpăta un sens în visele tale și că vei găsi acolo soluția pe care o cauți. Că ți-o vei aminti cînd te vei trezi și vei lua încă o înghițitură de apă.

Dacă vei dori să dai visului tău profetic o putere mai mare, te poți ghida după fazele lunii, deoarece luna este stăpîna somnului și a viselor. Cea mai potrivită perioadă este cea în care luna e strălucitoare și se află în ultimul pătrar, într-o noapte a săptămîinii care are legătură cu ceea ce vrei tu să descoperi (vezi 3.VI.5, „Tabel de corespondențe : planetele”). De asemenea, înainte de culcare ai putea face o baie fierbinte, relaxantă, punînd în apă cîteva picături din următoarele uleiuri aromatice : levănțică, rozmarin, mentă, cimbru și semințe de mac. În timp ce faci baie, ai putea arde în dormitor cîteva dintre următoarele bejșoare parfumate lunare : camfor, lemn de aloe, iasomie, semințe de castravete și santal alb (toate în părți egale).



Secțiunea a VII-a. Tiparele magiei

Caută frumusețea în tipare. Nu există coincidențe la un asemenea nivel de complexitate.

David Deutsch

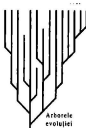
Lecția 1. Introducere: recunoașterea tiparului reprezintă unul din cei mai importanți pași

O mare parte a gândirii și viziunii vrăjitoarești constă în recunoașterea tiparelor. E ca și cum, uitându-te la un pilc de copaci, ai vedea o pădure. Sau, ca în stereograme, multitudinea de înfloriri aparent haotice să-ți înfățișeze o imagine tridimensională. Acest tip de percepție este, de asemenea, fundamental și pentru știință. Ne-a ajutat să înțelegem și să creăm teorii despre dinamica Universului. De fiecare dată când cineva face o mare descoperire în domeniul percepției și vede „imaginea de ansamblu”, are loc o epifanie. E ca și cum ai găsi o mulțime de piese puzzle amestecate, unele pe față, altele pe dos. Treaba noastră este să le alegem, să le întoarcem în poziția corectă, să le descoperim pe cele care seamănă între ele și să le potrivim pe rînd, pînă obținem o imagine clară.

Telul suprem al științei este să descopere o singură și măreață „Teorie a Totului”, cea prin care toate piesele acestor puzzle-uri diferite să poată fi asamblate într-o singură imagine gigantică. Oamenii de știință numesc această idee „teoria cimpului unificat”, însă n-au descoperit-o încă. Cea mai mare problemă este includerea și luarea în considerare a vieții și conștiinței, pentru care nu există încă vreo ecuație.

Magicienii și geniile văd tipare acolo unde alții nu pot s-o facă. În 1831, Charles Darwin a studiat o specie de cinteze din Insulele Galapagos și a văzut tiparul evoluției vieții sub forma ramurilor unui copac. În 1953, James Watson, Francis Crick, Maurice Wilkins și Rosalind Franklin au analizat acizii nucleici organici și au conceput tiparul spiralei duble al moleculei ADN.

Și natura are simboluri ce se regăsesc în multe modele fundamentale ale structurii sale. Unul dintre cele mai importante este spirala. Ea se poate întîlni oriunde, de la molecula ADN din corpul tău pînă la aranjarea frunzelor și semințelor plantelor și florilor sau la cochilia melcilor, de la tornade și uragane



Arborele evoluției



Molecula ADN



pină la forma galaxiilor. Oriunde te uiți, poți găsi spirala sau alt tipar. Vom discuta despre o parte dintre aceste tipare în secțiunea a II-a, lecția 1, „Misterele naturii.”

Totuși, uneori, mintea noastră poate deveni prea entuziastă, percepend astfel tipare care nu există. În 1877, Giovanni Schiaparelli a privit urmele de pe suprafața planetei Marte și mintea sa le-a văzut ca pe niste tipare liniare, devenite cunoscute sub numele de „canalele marțiene”. De-abia după ce am trimis sonde spațiale către Marte pentru a fotografia planeta am desoperit că nu există acolo nici un fel de canal. Nu s-au putut găsi linii de nici un fel, ci doar cratere, câmpuri de lavă, munți și deșerturi, asemănătoare cu cele de pe Lună. S-au mai descoperit rugină de fier roșu, calote polare, vulcani enormi și albiei de riu secate – și, recent, oceane înghețate aflate chiar sub crusta de suprafață.

O altă vizualizare faimoasă și creativă a tiparelor se află în desenele văzute pe cer – formele constelațiilor. Stelele sînt răspindite pe cer la întimplare (fără a exista un tipar anume). Însă oamenii din timpurile străvechi au desenat linii între stele strălucitoare diferite, ca și cum ele ar fi „unit puncte”, și din asta au rezultat imagini care au fost denumite după personaje și creaturi din miturile și poveștile lor favorite. Astfel, toți, inclusiv astronomii moderni, se mai referă încă la acele modele imaginare ca și cum ele ar reprezenta realitatea!

Astfel de tipare simbolice false sînt numite „iluzii optice” și, dacă înțelegem principiile după care funcționează, am putea crea și noi tipare, cu înțelesuri ascunse (la fel ca în cazul constelațiilor). Iată câteva exemple:



Lecția 2. Tiparele, divinația și universul holografic

Cele mai multe forme de divinație încep prin crearea unei distribuiri întîmplătoare a unor elemente, încercînd apoi să se depisteze în aceasta un anumit înțeles magic, prin găsirea sau crearea unor tipare. Cînd dăm cu banul, facem acest lucru la întîmplare. În cartomanție (ghicitul în cărți, asemănător tarotului), primul lucru pe care îl facem este să amestecăm cărțile. Zarurile, runele, oasele, tulpinile de coada-șoricelului și pietrele de oracol sînt „aruncate”, împrăștiindu-le. Unele sisteme folosesc un șablon (model) fix, cum ar fi o tablă de darts, în care li se atribuie înțelesuri diferitelor secțiuni și orice cădea în aceste secțiuni capătă semnificația sau înțelesul pe care ele îl poartă.

În lumea mundană, este ca și cum ai alege unde să-ți petreci vacanța închizînd ochii și înfigînd un ac într-o hartă! Locul în care nimereste acul va fi cel ce va căpăta denumirea de „destinație de vacanță”. Și horoscoapele sînt împărțite în acest mod, pozițiile planetelor și ale stelelor nimerind în „case” diferite. Cărțile de tarot sînt interpretate tot în funcție de un anumit tipar.

Temă: alcătuiește o cutie pentru divinație

Iată un sistem simplu de divinație, ușor de construit.

Caută o cutie sau un capac de cutie nu prea adânc, cu dimensiunile de 22×28 cm, cum ar fi cele în care se vînd coli de scris. Ia o foaie de hirtie de aceleași dimensiuni și împăturește-o în patru. Despăturește-o și, în partea din dreapta sus, scrie cuvîntul **DA**. În stînga sus, scrie **POATE**, în stînga jos, **NU**, iar în ultima secțiune, **NU ȘTIU**.

Așază hirtia în cutie, astfel încît să poți vedea scrisul. Apoi, pe o altă foaie de hirtie, scrie cîteva întrebări simple la care s-ar putea răspunde cu „da” sau „nu”.

Caută o pietricică sau un cristal care-ți place mult. Ține acea piatră în căușul palmelor și scutur-o bine, în timp ce repeți întrebarea continuu. Cînd crezi că ești pregătit, aruncă piatra în cutie. Locul în care va ateriza reprezintă răspunsul tău.

Practic, toate sistemele de divinație magică se bazează pe acest principiu simplu; unele sînt doar ceva mai elaborate și mai complexe decît altele. Ai putea să împarți acea hirtie în cîte secțiuni dorești, să îi dai orice formă și scrii orice cuvinte. Ai putea folosi zaruri în locul pietrei, adăugînd la numerele date „greutatea și înțelesul” secțiunii în care cad. Indiferent de cît de complex îl vei face, principiul rămîne același.

Raționamentul acestor șabloane – și motivul pentru care ele par să dea rezultate – este că Universul (și Multiversul) este, de fapt, holografic. Te-ai gîndit vreodată la structura atomilor? Ei seamănă cu niște sisteme solare în miniatură, cu electronii orbitînd în jurul nucleului, în același mod în care planetele orbitează în jurul Soarelui. Fiecare celulă din corpul nostru reprezintă o versiune în miniatură a întregului corp; iar noi, în schimb, sîntem celule din corpul mult mai mare al Mamei-Natură. Într-o hologramă, fiecare particulă minusculă (microcosmosul) conține esența și șablonul întregului (macrocosmos). Cel mai important principiu al magiei este valorificat în cuvintele din prefața scrierii *Tabla de Smarald* a lui Hermes Trismegistul: „Ceea ce se află deasupra e la fel cu ceea ce se află dedesubt, iar ceea ce se găsește dedesubt e la fel cu ceea ce se găsește deasupra, pentru a împlini miracolele unității”. Cu alte cuvinte, „precum deasupra, așa și dedesubt; precum dedesubt, așa și deasupra”. Vrăjitorii moderni adaugă: „Precum înăuntru, așa și afară; precum afară, așa și înăuntru”. Astfel, macrocosmosul evenimentelor mai ample se reflectă în modelul nostru microcosmic; manipulînd microcosmosul, putem schimba macrocosmosul.

O notă despre marile adevăruri

(de Ian „Ursul Ascuns” Anderson)

Există numeroase mențiuni ale „marilor adevăruri”, ale căror reciproke sînt și ele adevărate în această carte. Ideea pare a fi inspirată din filozofia zen, însă ea îi aparține unui fizician european din secolul XX:

Există adevăruri neînsemnate și adevăruri mărețe. Opusul unui adevăr neînsemnat este, în mod clar, fals. Opusul unui mare adevăr este și el adevărat.

(Niels Bohr)

Niels Bohr a avut o contribuție importantă la dezvoltarea fizicii cuantice. Pentru a putea înțelege marile adevăruri, citește aceste perechi de idei și descoperă-le înțelesul adevărat :

*Totul este conectat. Totul este separat.
Nu există accidente. Totul este un accident.
Totul este bucurie. Totul este tristețe.
Nu există realitate obiectivă. Orice realitate este obiectivă.
Universul este pur material. Universul este pur spiritual.*

Aceste idei pot fi adevărate în mod simultan, deoarece natura Universului este paradoxală.
(Nu este și acesta un mare adevăr ? Gîndește-te la el.)

Temă: oglinzile infinitului

Poți folosi două oglinzi în acest mod, dacă știi cum s-o faci : așază-le astfel încît ele să se reflecte una în alta. Dacă imaginile pot fura ceva din tine, atunci imaginile imaginilor te pot mări, hrănindu-te lăuntric, dîndu-ți putere.

Iar imaginea ta se extinde la nesfîrșit, prin reflexia reflexiilor reflexiilor, și fiecare imagine arată la fel, de-a lungul curbei de lumină.

Doar că acest lucru nu există.

Oglinzile conțin infinitatea.

Infinitatea conține mult mai mult decît îți poți imagina.

Totul, pentru început.

Inclusiv foamea.

Asta pentru că există un milion de miliarde de imagini și doar un suflet care să le unească.

Oglinzile oferă mult, însă răpesc la fel de mult.

(Terry Pratchett, Witches Abroad, pp. 50-51)

O modalitate interesantă de a experimenta universul holografic este să te așezi între două oglinzi mari și să observi cum imaginea ți se multiplică la infinit. Îți va oferi o perspectivă complet nouă.

Am vizitat odată o expoziție de artă unde exista o cameră cubică în care puteai să intri, ce avea toți cei patru pereți acoperiți cu oglinzi, precum și podeaua și tavanul. Bineînțeles că trebuia să-ți scoți pantofii și să intri doar în șosete. Existau becuri fixate la toate cele opt colțuri. Cînd închideai ușa făcută din oglinzi și te așezai în centrul încăperii, tot ceea ce puteai vedea era propria ta reflecție, din toate unghiurile, iar luminile păreau stele pe cer, ce se repetau și se retrăgeau mereu, fără încetare. A fost o experiență uluitoare !

Poți experimenta același lucru la tine acasă, dacă așezi două oglinzi față în față pe fiecare parte a holului și stai între ele. Ideea este să nu fie amîndouă așezate la fel, ci una dintre ele să fie pusă puțin oblic, astfel încît să poți vedea imaginea reflectată de una în cealaltă. Poți trăi o experiență asemănătoare și în magazinele de îmbrăcăminte, unde există oglinzi fixate în nișe. Acest lucru îți va dezvolta percepția vrăjitoarească :

*Cer deasupra,
 Cer dedesubt,
 Stele deasupra,
 Stele dedesubt,
 Precum deasupra,
 Așa și dedesubt,
 Înțelege și bucură-te de asta ! (Text alchimic)*



Lecția 3. A face surf pe valul sincronicității

Sincronicitățile „coincidențelor norocoase” pot fi observate mai ales de vrăjitori și de alți adepți ai magiei. Deseori, când te afli pe calea cea bună în viață, apar evenimente sincronice ca semne ale consimțământului cosmic sau ale călăuzirii divine. Când se combină însă multe astfel de sincronicități, este timpul să le acorzi mai multă atenție! Îmi place să-mi imaginez sincronicitățile ca pe niște valuri ale oceanului. Cele mai multe sînt doar „unde neînsemnate” (*coinky-dinks* – așa numesc eu coincidențele întâmplătoare), asemănătoare valurilor și undelor care se sparg de țărm – nimic interesant, doar o curgere normală de fundal.

Însă, când aceste unde se combină, din marea probabilităților se înalță un val mai mare. Acum trebuie să-i dăm cu adevărat atenție, să ne așezăm pe nas tiparele „ochelariilor speciali cu vedere tridimensională” și să privim spre mare. Acest lucru ar putea însemna ceva! De obicei, ceva Măreț și, dacă-i acordăm atenția cuvenită, așa cum surferul vislește pe placă dincolo de talazuri, am putea să vedem cum vine acel val, să ne poziționăm astfel încît să-l prindem și, când se va ridica deasupra noastră, am putea profita de durata și puterea lui pentru a face o călătorie extraordinară.



Numim acest lucru „a face surf pe valul sincronicității”.

Regula e simplă: fii atent! Fii vigilent și observă tot. Așa îți dezvolti o abilitate. Întocmai ca în cazul detectivilor din filme sau al călătorului prin sălbăticie, te vei descurca dacă vei fi capabil să ții cont de fiecare amănunt. Indiciile îți vor arăta drumul către reușterea tiparului mai important, către sincronicitatea care înseamnă mai mult decît evenimente minore, întâmplătoare sau suprapuse.

Abby Willowroot afirmă: *Tind să văd sincronicitatea ca pe o formă de interacțiune sacră cu Universul și cu pulsul lui. Când ești „pe val”, sincronicitatea apare foarte des. Cu cît „lupși” mai mult împotriva curentului”, cu atît aceasta se va manifesta mai rar. E la fel ca diferența dintre a face magie și a fi în conexiunea cu magia, permițîndu-i să te străbată așa cum o direcționezi tu.*

Lecția 4. Glosar de concepte metafizice

Întocmai ca în cazul științei și fizicii, tărîmul metafizicii are propriul vocabular. Iată cîțiva termeni și cîteva concepte importante pe care ar trebui să le cunoști.

Metafizică: „dincolo de fizică”. Studiul și filozofia relațiilor dintre realitatea percepută și realitatea și principiile universale mai profunde. Cuvîntul provine de la Aristotel și era folosit pentru a-i desemna cărțile apărute după *Fizica*.

Mundan: „lumesc”. Un loc oarecare, obișnuit, lipsit de magie. Cuvîntul este folosit pentru a face referire la realitatea „normală”, opusă stărilor de percepție modificată ori sporită.

Sacru: plin de esența divinității.

Profan: opusul termenului *sacru*.

Ocult: „ascuns”. Acest termen se referă la toate artele, studiile, cunoștințele, practicile și grupurile misterioase și secrete – în special la cele care nu sînt înțelese, nepopulare, deseori respinse de mundani. În astronomie, un obiect este „ocult” dacă acesta dispare în spatele altuia.

Mistere: lucruri care pot fi cunoscute doar pe baza experienței și nu pot fi comunicate pe cale verbală sau scrisă. Ele aparțin deseori procesului de inițiere.

Inițiere: o experiență ritualică de transformare care introduce pe cineva într-o nouă realitate. Un rit de trecere la o societate mistică sau la o altă religie.

Ezoteric: ascuns, absolut, experimental și „interior”.

Exoteric: evident, explicit, explicabil și „exterior”.

Arcană: secret, mister. Cuvînt care denumește tot ceea ce este ezoteric și ocult. *Arcana* sînt lucrurile tainice din natură. *Arcana* este pluralul cuvîntului *arcanum* – forma latină neutră pentru *arcanus*: cunoștințe considerate a fi destinate doar inițiaților, la fel ca în mistere.

Paranormal: „ieșit din normalitate”. În afara normalității. Neobișnuit ori „supranatural”. Ceva ce nu poate fi explicat prin principiile științifice actuale.

Supranatural: ceea ce, aparent, trece dincolo de experiența sau existența din lumea naturală ori care nu poate fi explicat prin legile sau forțele naturale cunoscute. Miraculos.

Anomalie/Anormal: ceva neobișnuit, nefiresc, inconsecvent, contradictoriu sau nepotrivit.

Arhetip: modelul sau ideea de bază, prezente în inconștientul colectiv, ale cărui reprezentări sînt toate lucrurile din aceeași clasă.

Cale: o metodă, un sistem sau o abordare a cunoștințelor magice sau mistice.

Adept: „sosit” sau „ajuns”. Expert. Cineva care a studiat și și-a însușit multe și care a devenit foarte talentat în magie sau misticism. A fi adeptul unui lucru înseamnă a fi „bun în domeniu”.

Mistic: cineva care urmărește partea spirituală și filozofică a magiei.

Iluminare: o stare de conștiență profundă și totală, prin care se experimentează conectarea constantă cu totul și cu orice. Unii oameni trăiesc, din cînd în cînd, o stare unică ce le oferă un indiciu asupra a ceea ce reprezintă iluminarea.

Luciditate: o stare de conștiență sporită, cînd are loc o înțelegere excepțională a esenței profunde a naturii lucrurilor, cînd se experimentează relația dintre oameni și evenimente, de obicei cu ajutorul clarviziunii și al telepatiei.

Avatar: o divinitate încarnată în formă umană, cum au fost Hristos, Buddha sau Krishna. O persoană privită ca un fel de reprezentare exemplară.

Macrocosmos: „lumea mare”. Lumea de dincolo. Universul care ne înconjoară.

Microcosmos: „lumea mică”. În mod tradițional, microcosmosul este chiar ființa umană, văzută ca o reprezentare miniaturală a Universului.

Aurd: „respirație sau emanație invizibilă”. Aurele sînt cîmpuri de energie biomagnetică ce învăluie și interconectează toate ființele și sînt emanate de ele, din interior și din exterior.

Astral: „din stele”. *Astralul* face trimitere la universul invizibil și la cîmpurile de energie vie, la conștiință și magie, la tărîmurile întunecoase și realitățile alternante în care operează practicanții magiei. Tărîmurile și zonele astrale (cum este visarea) sînt percepute și accesate prin tehnici de meditație care implică emisfera dreaptă a creierului, prin vizualizare, hipnoză și visare.

Corp astral: un corp sau o energie vie corespunzînd corpului fizic și înconjurîndu-l.

Proiecție (sau călătorie) astrală: separarea corpului astral de cel fizic pentru a călători pe tărîmurile astrale. Extinderea punctului de referință al cuiva dincolo de limitele corpului fizic, de obicei însoțită de o imagine a corpului folosită ca vehicul.

Spectru: corp astral proiectat.

Totem: animal sau obiect din natură considerat simbol ori strămoș al unei persoane sau al unui grup de persoane.

Fantomă: spiritul unei persoane decedate care este prizonier la granița tărîmului morții dintr-un oarecare motiv, cum ar fi o moarte prematură, o treabă neterminată sau grija pentru cei dragi.

Atracție: proiecție astrală colectivă a unei întruniri vrăjitorești sau a altui grup magic; poate fi folosită de un singur individ ca o formă de „atracție astrală”.

Familiar: o ființă neumană, mai ales un animal, cu care cineva manifestă o legătură empatică paranormală. O astfel de creatură servește ca partener, ghid sau învățător magic.

Elemental: o focalizare localizată sau o manifestare a spiritului colectiv al unuia dintre cele patru Elemente materiale. Acestea sînt: *gnomii* (Pămînt), *ondinele* (Apă), *silfilii* (Aer) și *salamandrele* (Foc).

Mana: termen polinezian pentru „putere sau energie parapsihică”. Puterea, carisma, forța cuiva.

Bioplasmă: un cuvînt mai tehnic pentru *mana*.

Biomagnetică: energie vie, asemănată în natură cu energiile lipsite de viață, cum ar fi electricitatea și magnetismul.

Biocurenți: curenți de energie electrochimică, generați de celulele vii. Au fost numiți de Wilhelm Reich *energie orgonică*.

Morfogenic: „care modelează”. În 1981, biologul Rupert Sheldrake a postulat ideea existenței unor cîmpuri morfogenice biologice, care determină comportamentul speciilor. Aceste cîmpuri posedă foarte puțină energie, însă o pot atrage de la altă sursă și o pot modela. Cîmpul are o influență geometrică, modelînd comportamentul. Fiind invizibile, intangibile, inaudibile, fără gust, fără miros, cîmpurile morfogenice se construiesc prin acumularea unor comportamente ale membrilor speciilor.

Chakre: centri energetici ai corpului astral, care se asociază unor părți ale corpului fizic. Cele șapte chakre importante sînt asociate zonelor de pe coloana vertebrală și sistemului nervos central. Luate de jos în sus, acestea sînt: 1. chakra rădăcinii; 2. chakra sexului; 3. chakra plexului solar; 4. chakra inimii; 5. chakra grumazului; 6. chakra celui de-al treilea ochi; 7. chakra coroanei. Există și chakre mai mici, aflate în miini și picioare.

Entitate: o ființă vie, un spirit, o conștiință sau o personificare.

A se încarna : „a intra în carne”. A avea sau a lua forma unui corp.

Descarnat : „fără corp”.

Extatic/Extaz : bucurie sau încântare intensă. O stare de emoție atât de intensă, încât îți poți pierde simțul rațiunii sau autocontrolul. Transa, frenezia sau extazul asociat cu exaltarea mistică ori profetică.

Geas (pronunțat „gheiș”) : o poruncă sau un angajament plasat asupra unei persoane, pentru ca aceasta să îndeplinească o anumită sarcină.

Blestem : rău, malefic, distructiv.

Breșă : o zonă a distorsiunii parapsihice din spațiul/timpul mărginit, cum ar fi Triunghiul Bermudelor.

Punct de inflexiune : punct fazal de tranziție, intersectare în timp, spațiu și funcție. În astrologie, intersectare a două semne sau case. Punctul de inflexiune reprezintă o intersectare a două cîmpuri de probabilitate alternativă. În astfel de locuri, posibilitatea ca una dintre alternative să se manifeste se află într-un echilibru fragil ; lucrurile ar putea ușor să ia orice turnură.

Lecția 5. Studii avansate

Următoarele lecții sînt mai avansate. Le-am inclus aici pentru că sînt fundamentale, iar acest curs are legătură directă cu bazele magiei. Însă, dacă aceste studii îți dau deja dureri de cap, ai putea să sari peste această secțiune și să te întorci la ea mai târziu, cînd vei fi mai pregătit. Deoarece o parte dintre noțiunile ce vor urma sînt foarte tehnice, m-am consultat cu Craig M. Parsons-Kerins, un inginer specializat în software și practicant al artelor marțiale, ce locuiește în Massachusetts. Și-a luat diploma de licență în fizică și lucrează la o teză de masterat. Este membru Mensa și al Triple Nine Society și practică vrăjitoria de 20 de ani, fiind specializat în vrăjitoria tradițională britanică.

A. Simetria

Aprecierea formelor și modelelor datează de la începuturile civilizației umane sau chiar ale umanității înseși. Formele simple de simetrie pot fi recunoscute de animale și chiar de calculatoare. Formele simetrice apar în picturile rupestre și au fost folosite de-a lungul timpului pentru a exprima credințe religioase. Alte forme, cum ar fi cele circulare, au constituit bazele desenelor pentru manifestările practice. Repetarea elementelor identice au fost utilizate în arta aplicată (cum ar fi covoarele) și în arhitectura de început. Totuși, grecii au fost cei care au definit conceptul și l-au folosit în contexte diferite în știință, arhitectură, artă și în multe domenii ale vieții de zi cu zi. Numele în sine provine din cuvîntul grecesc *symmetria*, însemnînd „aceeași măsură”.

Înclinația noastră către simetrie ar putea avea rădăcini biologice îndepărtate. Studii recente au indicat faptul că e foarte probabil ca noi să ne alegem mai degrabă parteneri care se aseamănă decît unii diferiți. Acest lucru a jucat, cu siguranță, un rol important în evoluția noastră, plecînd de la ideea că indivizii similari au mai puține defecte genetice. Înfățișarea noastră exterioară, asemănătoare cu cea a celor mai multe animale, deține o

formă simetrică numită simetrie în oglindă sau reflectată, o trăsătură importantă pentru mișcarea în linie dreaptă, între două puncte din spațiu (și pentru a urmări o pradă). Astfel, nu este surprinzător faptul că simetria are legătură cu starea de bine – cu simțul echilibrului, al stabilității și, deci, cu longevitatea.

Și un grup de obiecte poate realiza o simetrie, dacă acestea sînt așezate într-o manieră ordonată. Această formă a simetriei naște implicit satisfacția de a ne fi reîntors la origini, fie spațial, fie temporal. În același timp, ar putea fi mai puțin captivantă, datorită predictibilității sale.

B. Paritatea: forța și fluxul

Sînt sigur că ai văzut *Războiul stelelor*. Tema cea mai importantă ce se regăsește în întreaga serie este cea a Forței. În filmul original, *Războiul stelelor. Capitolul IV: O nouă speranță*, Obi-Wan Kenobi îi explică tînărului Luke Skywalker ce înseamnă aceasta: „Forța este ceea ce-i conferă putere unui Jedi. Este un cîmp energetic creat de toate ființele vii. Ne înconjoară și ne pătrunde pe toți. Ține galaxia la un loc”. Aceasta este, într-adevăr, o viziune foarte profundă, însă Forța e doar o parte a ecuației. Cealaltă este la fel de importantă. În toate aspectele naturii și cosmologiei există un puternic „principiu al parității”. Aceasta înseamnă că tot ce există are și o parte opusă sau o imagine reflectată. În știință, a treia lege a mișcării enunțată de Newton spune că „pentru fiecare acțiune, există o reacție egală și una opusă”. În taoismul oriental, acest concept se numește „yin și yang”, înfățișat de acest simbol: este echilibrul sacru ce reprezintă esența tuturor lucrurilor.

Yin și yang reprezintă un cerc format din două părți identice, ce simbolizează unitatea părților aparent opuse. Yin simbolizează întunericul, moartea, lucrurile ascunse, iarna și partea feminină a cosmosului, în timp ce yang semnifică lumina, viața, activitatea, vara și partea masculină a universului. Fiecare parte conține esența celeilalte sub forma unui cerc, a unui mic nucleu sau a seminței opusului.



„Forța” este și ea exprimată sub forma a două părți opuse: partea luminoasă *versus* partea întunecată (binele și răul). Însă, spre deosebire de energia luminii Forței din filmul *Războiul stelelor*, care învinge partea întunecată, în natură și magie acestea sînt inseparabile. Cele două părți merg împreună în taoism și în magie. Iată de ce deseori spunem că, pentru un mare adevăr (cum ar fi „Precum deasupra, așa și dedesubt”), există un alt adevăr opus.

Stînga/dreapta, întuneric/lumină, materie/energie, spațiu/timp, pozitiv/negativ, activ/pasiv, viață/moarte, creație/distrugere, interior/exterior, sus/jos, fierbinte/rece, expansiune/contragere, masculin/feminin, zeu/zeiță: aceste aspecte duale reprezintă exemple de jumătăți ale unui întreg. Ele sînt complementare opuse, fiecare pol implicînd existența celuilalt. De fapt, ar fi un exercițiu eficient ca, atunci cînd vezi un lucru, să încerci să îți dai seama care ar putea fi partea sa opusă și complementară. Spune: „Pe de o parte... și, pe de altă parte...”.

Opusul complementar al Forței nu e partea întunecată a acesteia (care este, la urma urmei, doar jumătate din Forță), ci Fluxul. „Cîmpul energetic creat de toate lucrurile vii” este contrabalansat de cîmpul energetic produs de lucrurile lipsite de viață. Aceste două energii se pătrund reciproc prin uriașe fluxuri și refluxuri simultane, asemănătoare mării oceanice. Forța ne poartă în mod dinamic înainte în timp, evoluînd, extinzîndu-se, apropiindu-se – tînzînd către energii crescînde și mai puternice, către o complexitate din

ce în ce mai mare, către conștiință și Divinitate. În același timp, Fluxul (numit în fizică *entropie*) curge pasiv în direcția opusă, scăzând, contrăgându-se, despărțindu-se – tinzând către energii descrescătoare și mai slabe, către împrăștiere, inconștientă și uitare.

Cosmosul ar putea fi vizualizat sub forma unui vârtej uriaș, a unui dans spiralat în care sînt angajați acești eterni parteneri, prin timp și spațiu. Ei sînt intrupați în zeița hindusă Kali Ma, care guvernează atît viața, cît și distrugerea.

C. Cîmpurile, scuturile și aurele

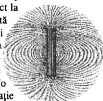
Cîmpul este un sferoid *eliptic* (avînd forma unui ou) de energie care emană și înconjoară o sursă de putere, numită *generator de cîmp*. Iată cîteva exemple: cîmpurile magnetice, generate de magneți și de Pămînt; cîmpurile electromagnetice, generate de motoarele electrice; cîmpurile gravitaționale, generate de corpuri de mari dimensiuni, cum sînt planetele și stelele. Aceste cîmpuri se află peste tot; chiar și cele mai mici obiecte, cum ar fi moleculele, atomii și particulele subatomice, au propriile cîmpuri, indiferent de cît de mici sînt.

Realitatea fizică nu conține doar materie și energie: cîmpurile sînt și ele reale, însă nu sînt materiale. Ele nu reprezintă o formă a materiei; materia este, mai degrabă, energie limitată de cîmpuri. Cîmpurile interrelaționează și interconectează materia și energia în spațiul influenței. Oamenii de știință recunosc cîteva cîmpuri fundamentale: cîmpurile electromagnetice și gravitaționale în fizică, cele ale materiei în fizica cuantică și cîmpurile morfice în biologie.

Generatoarele de cîmp creează cîmpuri prin *polaritate* – cîte un pol negativ/pozitiv (sau nordic/sudic) la capetele opuse creează un flux continuu de energie și particule între ele. Aceste fluxuri urmează liniile forței care pot fi urmărite în mai multe feluri. De exemplu, dacă așezi un magnet pe o bucată de hîrtie și presari pilitură de fier în jurul lui, vei vedea cum pilitura se ordonează de-a lungul liniilor de forță ale magnetului, înfățișînd astfel întregul cîmp al acestuia. Încearcă acest experiment și vizualizează apoi același model pentru alte tipuri de cîmpuri.

În afară de magneți, cele mai multe cîmpuri sînt create prin frecarea rotativă. Polii negativi/pozitivi apar la *axa rotației*. Cîmpul gravitațional al Pămîntului se aliniază cu axa sa de rotație, reprezentată de Polul Nord în mijlocul Oceanului Arctic și de Polul Sud în mijlocul Antarcticii. Însă centrul Pămîntului se rotește la un unghi și o viteză puțin diferite, iar polii săi – numiți poli magnetici – sînt indicați de busolă, deoarece sînt polii negativ/pozitiv ai cîmpului magnetic al Pămîntului.

Cîmpurile gravitaționale se extind la infinit, deși își pierd din forță proporțional cu distanța, însă alte cîmpuri au o întindere limitată. Acestea pot fi „întărite” în *scuturi*. Cîmpul magnetic al Pămîntului (numit *magnetosferă*) se întinde pe o distanță de 15.800 de mile, dar „se întărește” într-un strat compact la 1.975 de mile deasupra, formînd astfel centura Van Allen. Această centură este creată prin împingerea către Pămînt a unei porțiuni din magnetosferă, provocată de vîntul solar – particule, venite de la Soare, care se îndreaptă către Pămînt și interacționează cu magnetosfera. Centurile de radiații sînt alcătuite din astfel de particule care se îndreaptă către magnetosferă și sînt refractate de cîmp (o particulă ce se deplasează către magnetosferă dezvoltă o accelerație



datorată unei forțe generate de obiectul în mișcare). Acesta este învelișul Pământului, care ne protejează de radiațiile cosmice absorbind și dispersând particulele cu care intră în contact :

Întocmai ca Pământul însuși, fiecare dintre noi reprezintă un generator de câmp. Câmpurile emanate de corpurile noastre și care ne înconjoară se numesc *aure*. Datorită faptului că noi nu ne rotim în jurul propriei axe, așa cum face Pământul, polii câmpului nostru seamănă mai mult cu cei ai unui magnet. Unul din ei, numit *chakra coroanei*, se află în vârful capului, chiar la intersecția celor trei oase craniene mari (*frontalul și parietalele* când sîntem la vîrsta prunciei, acest punct este, de fapt, o gaură !). Polul opus – numit *chakra rădăcinii* – este situat la baza coloanei vertebrale, chiar la capătul coccisului.



D. Câmpurile morfogenice

Conceptul de *câmpuri morfogenice* („create prin modelare”) a fost pentru prima dată propus de Rupert Sheldrake în anul 1968, un fost biolog de la Cambridge University. Sheldrake spune că orice ființă își adaugă propria experiență la un „fond comun al memoriei” colective. Câmpul acționează ca un modelator.

Cînd au loc anumite evenimente, este foarte probabil să se petreacă și alte evenimente similare, deoarece s-a creat un câmp morfogenic. Datorită câmpurilor morfogenice, poate fi explicată mai ușor evoluția comportamentului. Păianjenii dintr-o anumită specie aparțin unui câmp morfogenic, construind un anumit tip de pînză. Câmpul morfogenic se va schimba, în funcție de experiențele fiecărui păianjen în parte. Astfel, aceste experiențe pot fi transmise generațiilor care vor veni. Treptat, câmpurile cele mai bune devin și cele mai puternice, iar animalele urmează acest tipar în mod automat. Acest comportament înseamnă evoluție. Totuși, spre deosebire de evoluția fizică, principiul de organizare se regăsește în afara animalului. În plus, el poate să învețe din experiență și să transmită mai departe lucruri mult mai complicate, cum ar fi un mod de țesere a pînzei. Deoarece există o legătură între structura animalului și structura câmpului morfogenic, păianjenii adoptă câmpurile potrivite propriei lor specii.

Câmpurile morfogenice explică modul în care natura își amintește lucrurile. Lipsa creativității și a comportamentului de rutină modelează comportamentul unor forme de viață diferite, iar acest proces de învățare evolutivă este reținut în mod esențial la nivel colectiv, prin memoria raportată la toate speciile. Astfel, fiecare formă de viață are un anumit impact asupra comportamentului altor forme de viață, mai ales asupra celor care fac parte din aceeași specie. Există și un câmp mai important („Forța”) care conectează oamenii între ei, precum și restul ființelor.

Multe dintre ritualurile noastre magice sînt concepute în așa fel încît să „intercepteze” câmpul morfogenic în stadii diferite, cum ar fi „comunicarea” cu strămoșii sau cu spiritele naturii, pentru a căpăta cîte ceva din înțelepciunea lor. Iată de ce unele grupuri magice își păzesc cu strășnicie secretele ritualice : doresc să mențină câmpul morfogenic creat caracteristic și concentrat, pentru a avea rezultate caracteristice și concentrate. Dacă prea mulți oameni descoperă „secretele întrunirilor” și modifică structura ritualurilor, atunci câmpul morfogenic devine difuz și greu definibil, făcînd ca forma gîndului să se concentreze mai greu asupra anumitor sarcini ; magia „își pierde ținta”.

Cursul 2. Natura





Secțiunea 1.

Misterele naturii

*Cea mai frumoasă experiență pe care
o putem trăi este Misterul.
El reprezintă emoția fundamentală care ține
în echilibru adevărata artă și știința.*

Albert Einstein

Lecția 1. Introducere: viața, Universul, Totul

De-a lungul timpului, vrăjitorii, filozofii și oamenii de știință au încercat să înțeleagă marile mistere ale vieții, Universul și Totul. Vrăjitorii lucrează cu energia, care înseamnă informație. Ea se organizează în tipare și nu poate exista în afara relațiilor dinamice. Având capacitatea de a simți și a înțelege aceste modele, vrăjitorul reușește să se poziționeze în așa fel încât să se miște în direcția dorită a curgerii neconținute a evenimentelor și să poată face schimbări prin participarea sa conștientă.

Natura secretului

În al nouălea cînt al poemului *Bhagavad-Gita*, se spune că marele secret al Universului, al vieții înseși, are cîteva trăsături specifice. Mai întîi, secretul trebuie să fie *intuitiv*, capabil să fie cunoscut de toată lumea care dorește să-l cunoască și independent de orice învățătură sau de propăvăduirea vreunui adept. În al doilea rînd, trebuie să fie *cinstit*; adică drept, în acord cu principiile universale. Și, în al treilea rînd, să fie *plăcut* mai presus de orice, adică să promoveze viața și să depășească plăcerile existenței pămîntene. În următoarele două lecții, voi descrie esența acestui secret.

Lecția 2. Totul este conectat la orice

Sîntem părți din mare și din stele.

Sîntem părți din vînturile sudului și ale nordului.

Sîntem părți ale muntelui, ale lunii și ale planetei Marte,

Iar Timpurile ne-au trimis mai departe.

(William Ernest Henley, 1845)

Totul – fiecare atom din fiecare celulă a corpului tău; tu și familia ta, prietenii și vecinii; fiecare ființă, plantele de pe suprafața Pămîntului; fiecare planetă, lună și cometă din sistemul solar; fiecare stea din Calea Lactee; fiecare galaxie din Universul infinit –, toate sînt conectate la o rețea uriașă a Unității, un mare „internet” universal al timpului și al spațiului, al materiei și al energiei.

Există o singură lumină venită de la soare, deși ea este oprită de ziduri, munți și de foarte multe alte lucruri. Există un singur suflet inteligent, deși el pare împărțit. Toate lucrurile se întrepătrund. Spiritul care ne unește pe toți este sfînt. Tot ceea ce se află pe Pămînt, sub ceruri, este conectat la alte lucruri. Toate lucrurile diferite din lume sînt coordonate și combinate pentru a alcătui același univers.

(Marc Aureliu, 161-180 d.Hr.)

Nu omenirea a Țesut Pînza Vieții. Noi nu sîntem decît un fir al acesteia. Ceea ce facem cu Pînza se va întoarce împotriva noastră. Toate lucrurile sînt legate între ele. Toate lucrurile sînt interconectate.

(Chief Seattle)

Această interconexiune și întrepătrundere a tuturor lucrurilor alcătuiește baza magiei, conform primei legi a acesteia: legea corespondenței, care spune că toate lucrurile sînt legate între ele prin legături invizibile. Aceasta înseamnă că, întocmai ca în cazul pînzei de păianjen, orice acțiune care atinge unul dintre fire afectează întreaga pînză. După cum afirma John Muir, „nu poți smulge o floare fără să atingi o stea”.



Lecția 3. „Trăiește!”

Nu există materie ca aceasta! Tot ceea ce este materie își are originea și există datorită unei forțe... Trebuie să presupunem că în spatele acestei forțe se află o Minte conștientă și inteligentă. Ea este matricea materiei.

(Max Planck, Premiul Nobel)

Așa cum tot ceea ce există este conectat într-o mare rețea, vrăjitorii știu, de asemenea, că totul are viață. Corpul tău este alcătuit din câteva trilioane de celule, fiecare având propriul sistem viu, însă alcătuiind împreună o unitate sinergică mai mare, pe tine. Toate aceste celule vii sînt constituite din molecule care, la rîndul lor, sînt alcătuite din atomi. Atomii conțin protoni, electroni, neutroni și o întreagă armată de particule subatomice.

În același fel, eu și cu tine și oricare altă persoană sau ființă sîntem celule ale unui corp viu, mai mare, cel al Pămîntului-Mamă – sau Gee, așa cum o numesc mulți. Iar Pămîntul viu reprezintă unul dintre nenumăratele corpuri de toate dimensiunile – planete, luni, asteroizi, comete, meteoriți, planetoizi – care alcătuiesc sistemul nostru solar. Întregul sistem solar este ca o imensă celulă sau atom, avînd ca nucleu Soarele. Este unul dintre sutele de miliarde de sisteme stelare care alcătuiesc marea spirală a galaxiei, toate gravitînd într-un vortex uriaș, ce are în centru o enormă gaură neagră. Forma galaxiei seamănă perfect cu spirala cochiliei unui melc nautilus, cu un con de pin, cu zborul unei albine și cu vîntul solar care aduce radiații în sistemul nostru solar. Toate aceste sisteme au viața lor și sînt structurate ca o Matrioșcă, fiecare potrivindu-se perfect în următorul sistem, mai mare. Acest lucru se repetă la nesfîrșit. Folosind telescopul, de-abia am început să descoperim faptul că nenumăratele galaxii ale universului nu sînt împrăștiate la întîmplare, ci formează structuri imense, de formă sferică, care seamănă foarte mult cu celulele...

Și acum vine partea cea mai interesantă: acolo unde este viață, există și conștiință. Chiar și cel mai mic organism are conștiință ori *simțire*, cu ajutorul căreia caută mîncare, evită disconfortul, se reproduce și face nenumărate alegeri pe parcursul vieții. O astfel de simțire se regăsește în fiecare ființă – de la amiba unicelulară, care nu este dotată cu sistem nervos sau creier, pînă la cașalot, care are cel mai dezvoltat creier de pe Pămînt. Tocmai în această simțire constă diferența dintre o entitate și un obiect.

Pînă și cel mai primitiv gîndac are un plan. Își demonstrează simțirea prin faptul că cercetează lumea cu un interes și o curiozitate deosebite, făcînd permanent alegeri, bazate pe preferințe. Și, mai ales, este afectat de ceea ce i se întîmplă; îi pasă. Îi pasă dacă trăiește sau moare, dacă mîncîncă ori suferă de foame, dacă se reproduce. Se ascunde de prădători și se apără cînd este atacat. Caută permanent mîncare și parteneri. Dacă este mamă, e foarte probabil să-și protejeze puii. Dacă stai bine și te gîndești, această simțire reprezintă însăși esența evoluției.

Lecția 4. Echilibrul

Lumea se află în balanță, în echilibru. Puterea unui vrăjitor de a schimba și de a invoca poate afecta echilibrul lumii. Această putere este, într-adevăr, periculoasă. Ea trebuie să se bazeze pe cunoștințe solide și să fie folosită doar la nevoie. Când aprinzi o luminare, proiectezi și o umbră...

(Ursula K. LeGuin)

Toate lucrurile din lume, din lumile multiple, din Univers și Multivers se află într-o stare de *echilibru*. Este vorba despre un echilibru cosmic, în care fiecare acțiune are o reacție. Lumina echilibrează întunericul, pozitivul negativul, imaterialul materialul și așa mai departe. În aceasta constă un alt secret al vrăjitoriei: vrăjitorul se găsește întotdeauna în punctul de mijloc al acestui echilibru. El trebuie să vadă fluxul energetic ce se află în spatele și în fața acestui punct, pentru a face alegeri care să nu distrugă echilibrul lumii și să-i cauzeze vrăjitorului probleme. Eu, personal, aplic mereu acest principiu. Când, spre exemplu, iau în considerare orice element din trecut, în mod automat fac același lucru cu viitorul – indiferent dacă e vorba despre ani, decenii, secole, milenii sau ere geologice.

Lecția 5. Ciclul vieții

Una dintre cele mai importante diferențe dintre perspectiva magică asupra vieții și cea mundană constă în marele Ciclu al Vieții. Percepția mundană asupra timpului este liniară – timpul se scurge înainte, în linie dreaptă, de la începuturi către final. În schimb, magicienii, mai ales vrăjitorii, văd timpul divizat în cicluri; astfel, din punctul lor de vedere, lucrurile se repetă la nesfârșit. Acest lucru este evident în special în ciclul vieții – călătoria fiecărei ființe de la naștere și până la moarte, ca să o ia de la capăt cu renașterea. Așa cum Roata Anului face să se succedă anotimpurile – de la nașterea primăverii la coacerea verii, la recolta toamnei, până la ariditatea iernii și, din nou, la primăvară –, tot așa funcționează pentru noi ciclul vieții.

Aceste cicluri ale vieții nu se încheie niciodată, ele sînt permanent deschise. Nu seamănă cu un inel, ci, mai degrabă, cu o spirală – cu un arc spiralat, asemănător moleculei ADN, care oferă imaginea întregii vieți. De fiecare dată cînd parcurgem un ciclu, ne îndepărtăm și mai mult, evoluînd. Această evoluție nu afectează doar trupul, ci și sufletul, deoarece, după fiecare rotație, conștiința sporește. Pietrele lipsite de viață sînt fărîmigate de bacteriile aflate în sol, iar din ele cresc plantele. Animalele erbivore mănîncă plantele, astfel încît spiritul vegetației se apropie de cel animal. Carnivorele se hrănesc cu erbivore, iar spiritul acestora din urmă face încă un pas pe scara trofică. Pe parcursul fiecărei vieți, acumulăm experiență și învățăm diferite lucruri, iar înțelepciunea și conștiința noastră se dezvoltă din ce în ce mai mult. Totuși, ceea ce determină evoluția nu este conștiința individuală, simțirea individuală pe care ființa o trăiește în acea incarnare. Conștiința colectivă este cea eternă și evolutivă, o sferă comună

tuturor ființelor. Unul dintre lucrurile pe care le face vrăjitorul este să se „conecteze” la rețeaua extrapersonală de relații și informații, beneficiind astfel de fiecare dată de această schimbare și identificare.

Așa cum fiecare dintre noi se dezvoltă de la stadiul de embrion din uterul mamei până la cel de bebeluș, copil, adolescent și, în final, la cel de adult matur, tot așa a trecut Mama-Natură prin toate etapele vieții, de la organisme unicelulare la *nevertebratele* simple (ființe fără oase), până la animalele complexe, dotate cu sisteme nervoase sofisticate și cu schelet. Întreaga evoluție a vieții pe Pământ poate fi vizualizată sub forma dezvoltării de la stadiul de embrion până la cel de maturitate a unei singure ființe: Mama-Natură însăși. O numim „Geea” sau „Gaia”, după numele dat de grecii antici, iar noi reprezentăm o parte a trupului și a vieții sale. Sufletele noastre fac parte din sufletul său – întocmai ca picăturile mici de ploaie, care sînt parte a apei de pretutindeni.

Există o cunoscută zicală ce descrie acest mare adevăr: „Ontogenia urmează filogenia”. Aceasta s-ar traduce în felul următor: „Dezvoltarea individuală reface traseul întregii dezvoltări a speciei”. Cuvîntul *phylum* denumește însă o categorie mult mai largă decît „specia”. Vertebratele, filogenia căreia îi aparținem noi, include toate animalele cu coloană vertebrală, dar și ființele primitive ce au doar o „măduvă a spinării” simplă, fără ca aceasta să fie conținută de vertebre. Totuși, fiecare dintre noi, pe măsură ce crește, începînd cu stadiul de embrion minuscul, trece prin toate etapele dezvoltării înaintașilor noștri, adică de la etapa unicelulară pînă la cea în care ne dezvoltăm branhii, coadă, blană – și toate acestea se întîmplă înainte de a ne naște! Și, în același mod, dezvoltarea noastră individuală o reflectă pe cea a Geei înseși, repetîndu-se la nesfîrșit, cu fiecare generație, deoarece noi, ca și ea, evoluăm către un nivel de conștiință din ce în ce mai înalt.

Lecția 6. Ciclurile temporale

Unui vrăjitor îi este clar faptul că timpul nu se scurge liniar, ci în cicluri spiralate. Acele ceasornicului arată minutele, dar se îndreaptă către o nouă oră cu fiecare bătaie. Zilele săptămîinii se repetă, dar aduc alte luni. Marea Roată a Anului face să se succedă anotimpurile, iar primăvara urmează întotdeauna după iarnă – însă anii se adună în secole și ere. Toate lucrurile par să evolueze în funcție de lanțuri temporale, însă fiecare ciclu face parte dintr-un ciclu și mai mare, astfel că nimic nu rămîne în același stadiu. Următorul ciclu ne poartă spre un altul și mai larg, cu fiecare rotație.

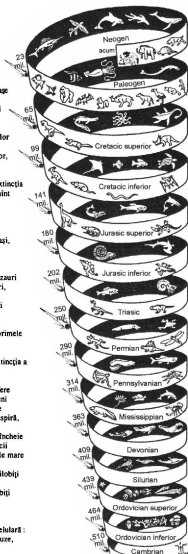
La nivel cosmic, aceste lanțuri spiralate continuă la nesfîrșit... Pămîntul trece de la zi la noapte și Luna gravitează în jurul său. Însă atît Pămîntul, cît și Luna se rotesc în jurul Soarelui – împreună cu multe alte planete, luni, comete etc. Această mișcare de rotație nu înseamnă că ne aduce mereu în același punct, deoarece și sistemul solar gravitează în jurul centrului galaxiei, împreună cu alte sisteme stelare. Galaxia însăși se rotește în univers... și așa mai departe.

Iată cîteva dintre ciclurile temporale pe care le-am trasat. Unele sînt foarte precise, altele par a fi mai puțin exacte. Într-adevăr, încă mai căutăm o formulă pentru ele.

Ciclurile timpului geologic

(Fiecare cerc al spiralei are aproximativ 37 de milioane de ani.)

Erele geologice	Durata (milioane de ani)	Cu cât timp în urmă (milioane de ani)	
CENOZOIC („viața recentă”)		0-65	
Neogen	23...	0-23	Mamifere; oameni
Recent (Holocen)		0-10,5	Oamenii au început să domine Pământul
Pleistocen		1,5-2	Era Glaciară; mamifere uriașe
Pliocen		2-5	Mai multe mamifere
Miocen		5-23	Mamifere, primii hominizi
Paleogen	42 m.a.	65-23	Mamifere uriașe
Oligocen		23-34	Oligocenul se încheie cu extincții în masă ale speciilor
Eocen		34-55	Mamifere, păsări uriașe
Paleocen		55-65	După dispariția dinozaurilor, începe Era mamiferelor
Mezozoic („viața intermediară”)		65-290	Cretacicul se termină cu extincția a 85% din viața de pe Pământ
Cretacic		65-141	Hadrozauri, carnozauri, ceratopsieni, răpitori
(Cretacicul superior)	34	65-99	Plesiozauri, pterozauri uriași, hadrozauri
(Cretacicul inferior)	42	99-141	Ihtiozauri, pterozauri
Jurasic		141-202	O mare diversitate de dinozauri
(Jurasicul superior)	39	141-180	Dinozauri mari: stegozauri, carnozauri, sauropode
(Jurasicul inferior)	22	180-202	Dinozauri cu pene și păsări zburătoare
Triasic	48	202-250	Dinozauri primitivi de mici dimensiuni, crocodilienii, primele mamifere
Paleozoic („viața de la începuturi”)		250-544	Permianul se încheie cu extincția a 95% din specii
Permian	40	250-290	Reptile, reptile semimamifere
Carbonifer		290-363	Amfibieni, insecte, păianjeni
(Pennsylvanian)	24	290-314	Centipede și libelule uriașe
(Mississippian)	49	314-363	Pe pământ: păianjeni ce respiră, scorpioni, insecte
Devonian	46	363-409	Rechini, pești cu oaze. Se încheie cu extincția a 70% din specii
Silurian	30	409-439	Pești fără alici, scorpioni de mare
Ordovician	439-510		Crinoide, melci, nautili, trilobiți
(Ordovician superior)	25	439-464	Și mai mulți nautili și trilobiți
(Ordovician inferior)	46	464-510	Nautili, trilobiți
Cambrian	34	510-544	Primul tip de viață multi-celulară: bureți, viermi, corali, meduze, trilobiți



Erele geologice (37 de milioane de ani)

Cele mai lungi cicluri din istoria vieții pe Pământ sînt cele pe care le numim *ere geologice* (*Ge* a fost inițial numele grecesc pentru Geea, Pământul-Mamă, și toate științele și magiile care au legătură cu Pământul – cum ar fi geologia, geografia, geomanția, geofizica – încep cu *ge*). Întocmai ca vîrstele unei persoane, de la pruncie la copilărie, adolescență, maturitate, vîrsta mijlocie și bătrînețe, și erele Pământului viu au fost trasate și li s-au dat nume. Ați găsit în tabel denumirile bazate mai ales pe numele locurilor unde au fost pentru prima dată descoperite roci și fosile datînd din aceste perioade, precum și întinderea lor în timp. Se începe cu prima eră în care au apărut cele mai simple forme de viață. Ea se numește Cambrian, iar la perioada de dinaintea ei ne vom referi sub termenul de *Precambrian*.

Iată o tehnică simplă de memorare cu ajutorul căreia ai putea ține minte toate aceste nume, în ordinea inițialelor fiecăruia: COSDC. PTJC. PEOMPPR. Citeodată Oamenii Suferă De Căldură. Pădurile Tăiate Justifică Cănicula. Probabil Există O Metodă Pentru Producerea Răcirii: Cambrian, Ordovician, Silurian, Devonian, Carbonifer; Permian, Triasic, Jurassic, Cretacic; Paleocen, Eocen, Oligocen, Miocen, Pliocen, Pleistocen, Recent.

Fiecare dintre aceste ere se distinge de cele anterioare după stratul de roci ale Geei, ca și cum acestea ar fi capitolele unei cărți. Și fosilele din fiecare strat sînt destul de distincte. Poți merge într-un loc ca Marele Canion, unde straturile formate în milioane de ani sînt vizibile la suprafața stîncilor, și poți observa că ele se delimitează în mod clar. Ceva s-a întimplat la sfîrșitul fiecărei ere, astfel încît și formele de viață din acea perioadă au dispărut. Uită-te pe tabel și notează durata fiecărei ere. Vei vedea că există un ciclu definit, care durează în medie 37 de milioane de ani pentru fiecare epocă.

Deoarece sistemul nostru solar orbitează în jurul centrului galaxiei într-un ciclu de 200 de milioane de ani, călătoria aceasta ne poartă de-a lungul liniei ecuatoriale de praf cosmic a galaxiei cam o dată la 37 de milioane de ani. Mulți oameni de știință văd astăzi în asta un factor decisiv al ciclului de extincție în masă, care apare cam la aceeași distanță în timp, în istoria vieții pe Pământ. Probabil că praful cosmic afectează învelișurile exterioare de reziduuri care înconjoară sistemul nostru solar sub forma centurii Kuiper sau a Norului Oort, dislocînd comete și asteroizi și aruncîndu-i pe orbitele lumilor interioare – cu care, uneori, intră în coliziune.

Epocile istorice (durate variabile)

Exact ca în cazul istoriei vieții, istoria omenirii este divizată și ea în ere, bazate mai ales pe tipurile de materiale folosite pentru confecționarea uneltelor și armelor. De la apariția omului de Cro-Magnon, aceste ere sînt descrise după cum urmează, deși vor exista anumite suprapuneri. Este totuși important de observat că existența acestor ere nu înseamnă că, implicit, se trece pretutindeni simultan de la o epocă la alta; au rămas încă unele popoare cu un stil de viață asemănător celui din Epoca de Piatră!

Epoca istorică	Perioada	Durata
Plastic, silicon, sintetice	1950-viitor	50 + ani
Epoca oțelului (Era romană/creștină)	50 î.Hr.-1950 d.Hr.	2 000 de ani
Epoca fierului (Era clasică)	1500-50 î.Hr.	1 450 de ani
Epoca bronzului („Epoca de Aur”)	3000-1500 î.Hr.	1 500 de ani
Epoca cuprului (construirea orașelor)	5000-3000 î.Hr.	2 000 de ani
Neoliticul (Noua Epocă de Piatră) (agricultura)	8500-5000 î.Hr.	3 500 de ani
Paleoliticul Superior (Era Glaciară)	40000-8500 î.Hr.	3 0000 de ani

Eonii zodiacali (2 167 de ani)

Chiar dacă epocile istorice prezentate mai sus urmează un tipar liniar, și nu unul ciclic, unele pot fi suprapuse epocilor astrologice, care corespund celor 12 semne ale zodiacului. Aceste epoci astrologice, numite „eonii”, se bazează pe *procesiunea echinocțiilor* (echinocțiu înseamnă „noapte egală”). Ele au loc de două ori pe an (pe 21 martie și pe 21 septembrie), când ziua și noaptea sînt egale ca durată. Și mai corect, echinocțiile reprezintă punctele imaginare de pe cer unde prelungirea ecuatorului Pămîntului (numit *ecuator ceresc*) intersectează *planul elipticului* (denumit uneori, simplu, „eliptic”: ecuatorul sistemului solar și calea aparentă către Soare, opusă constelațiilor zodiacului). *Axa de rotație a Pămîntului* (o linie care străbate polii) este înclinată la un unghi de $23\frac{1}{2}^\circ$ grade față de eliptic, motiv pentru care există anotimpurile, deoarece fiecare emisferă (nordică și sudică) se schimbă, apropiindu-se sau depărtându-se succesiv de Soare.

Aceste două planuri (ecuatorul ceresc și elipticul) se intersectează în două puncte. Acestea sînt *echinocțiul de primăvară* și cel de toamnă (figura 1).

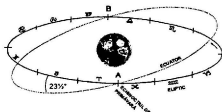


Figura 1. Ecuatorul eliptic și cel ceresc, indicînd echinocțiul vernal (A) și pe cel autumnal (B)

Cînd vechii babilonieni au împărțit calendarul în zodii în mileniul II î.Hr., au folosit răsăritul heliacal al Berbecului din echinocțiul de primăvară pentru a marca începutul anului. „Răsăritul heliacal” reprezintă răsăritul unei constelații chiar în fața Soarelui. Totuși, Berbecul nu mai răsare astăzi odată cu Soarele în echinocțiul de primăvară, datorită precesiunii echinocțiilor.

Precesiunea echinocțiilor, cunoscută și sub denumirea de An Platonice, este o mișcare aparentă a echinocțiilor către vest, cauzată de înclinarea ușoară a axei polilor Pămîntului. Așa cum roata de tors se clatină cînd își încetinește rotația, la fel se întîmplă și cu Pămîntul.

El se rotește în jurul propriei axe și, în același timp, axa descrie un cerc pe cer. Acest cerc are raza de $23\frac{1}{4}$ și Pământului îi ia 26 000 de ani pentru a face turul complet.

Astăzi, Polul Nord indică Steaua Polară; în 12 000 de ani, el va indica Vega, aflată în constelația Lirei (figura 2).

În timp ce Pământul se deplasează într-un ciclu de 26 000 de ani, fiecare dintre cele 12 constelații ale zodiacului devine ascendentă la momentul echinocțiului de primăvară. Totuși, progresia are loc în sens invers. În timp ce, în progresia sa anuală prin zodiac, Soarele pare să treacă de la Berbec la Taur și tot așa, echinocțiile se mișcă în direcție opusă.

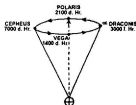


Figura 2. Precesiunea axei Pământului



Figura 3. Mișcarea anuală aparentă a Soarelui prin zodiac, ce indică poziția actuală a echinocțiului de primăvară

Deoarece Pământului îi ia 26 000 de ani să încheie un ciclu, înseamnă că Soarele va răsări, la momentul echinocțiului vernal, în fiecare semn la 30 de grade sau la 2 167 de ani. Fiecare astfel de perioadă constituie o Epocă a Lumii sau un Eon zodiacal, numit după semnul ascendent la acel moment al echinocțiului de primăvară. Iată aici semnele și perioadele de la Era Glaciară încoace, inclusiv următorul Eon al Vărsătorului. Am indicat, de asemenea, corespondentul aproximativ al epocilor istorice :

Eon	Semn	Ani	Epocile istorice suprapuse
Aquarius (Vărsător)	♒	2012-4179 d.Hr.	Era contemporană : diaspora galactică
Pisces (Pești)	♓	155 î.Hr.-2012 d.Hr.	Era romană/creștină („Epoca întunecată”, 450-1450)
Aries (Berbec)	♈	2322-155 î.Hr.	Epoca fierului/Epoca clasică („Epoca eroilor”)
Taurus (Taur)	♉	4489-2322 î.Hr.	Epoca bronzului/Epoca de Aur (bovine)
Gemini (Gemeni)	♊	6656-4489 î.Hr.	Epoca cuprului (construcția de orașe)
Cancer (Rac)	♋	8823-6656 î.Hr.	Noua Epocă de Piatră (agricultura)
Leo (Leu)	♌	10990-8823 î.Hr.	Vechea Epocă de Piatră/Epoca Glaciară

Epocile religioase (500 de ani)

Un alt ciclu interesant în istoria omenirii s-a desfășurat în perioade sau epoci de aproximativ 500 de ani. Aceste epoci au fost martorele perindării religiilor celor mai importante, inițiate, de obicei, de profeți vizionari. În paginile următoare veți găsi o listă a acestor epoci și a profeților care le-au inițiat.

Renașterea

Cam la șaizeci de ani distanță, cu o regularitate remarcabilă, cel puțin în ultimele secole, a avut loc câte o Renaștere („reînviere”) în civilizația occidentală. Fiecare dintre aceste perioade a însemnat o înflorire a artei, poeziei, muzicii, literaturii, teatrului, culturii, științei, spiritualității și a comunităților „utopice”. Oare de ce apar aceste cicluri la fiecare șaizeci de ani? Poate pentru că aceasta este media de viață a unei civilizații, în care aceasta trăiește, schimbă lumea, moare și renaște mereu... adevăratul înțeles al renașterii. Iată datele fiecărei perioade, cu proiecțiile pentru următoarele două:

Renașterile

Datele	Numele Popular
Anii 2080	Diaspora
Anii 2020	Reînvierea
Anii 1960	Anii '60 psihedelici
Anii 1900	<i>Fin de siècle</i>
Anii 1840	Mișcarea transcendentă
Anii 1780	Revoluția americană
Anii 1720	Iluminismul
Anii 1660	Revoluția științifică
Anii 1600	Renașterea engleză
Anii 1540	Epoca explorărilor
Anii 1480	Renașterea italiană

Există multe alte cicluri pe care nu le-am enumerat aici, cum ar fi războaiele (20 de ani) și perioadele întunecate (11,1 ani). Într-adevăr, zeci de alte cicluri mai mici s-au desfășurat în perioade de 18,2 ani, 9,6 ani, 8 ani și 5,91 ani. Unele cicluri s-au accelerat (sau au dispărut). Timp de mii de ani, *Rezonanța Schumann* sau pulsul („bătăile inimii”) Pământului a fost de 7,83 cicluri pe secundă. Armata s-a folosit de acest aspect ca de un punct de reper încă de la descoperirea sa. Totuși, din 1980, frecvența acestei rezonanțe a crescut ușor. Acum atinge peste 12 cicluri pe secundă!

În cea mai mare parte a timpului, aceste cicluri variate, având frecvențe diferite, par a fi complet independente. Însă, așa cum acele ceasului și calendarul se vor întâlni întotdeauna la miezul nopții de sfârșit de an, la fel, uneori, un întreg grup de cicluri diferite își vor sincroniza frecvențele. Numim acest moment „Anul Potului” – un termen introdus de scriitorul de proză S.F. Robert Heinlein, după modul în care simbolurile rotative se aliniază într-un aparat de jocuri mecanice. Într-un astfel de moment al „Potului”, suprapunerea ciclurilor acționează pentru a da naștere unui imens „val de sincronizare” – ca un *tsunami* („val mareic”) temporal. În aceste perioade, puterile magiei cresc semnificativ și – așa cum un surfer lunecă pe o creastă uriașă de val – magicienii și vrăjitorii de orice fel pot face lucruri uimitoare, care ar fi mult mai greu de împlinit altădată. Începutul secolului XXI poate fi considerat o astfel de perioadă, iar 2012 este următorul an al „Potului”.

Epocile religioase

Aproximare	Religie	Profeți Inițiatori	Evenimentele importante
cca 2000	Religia pămîntească	Zell (1942), Lovelock (1919)	Teoriile Geei (1970)
cca 1500	Protestantismul (Germania)	Martin Luther (1483-1546)	Reforma (1517)
cca 1000 d.Hr.	Biserica Catolică și Ortodoxă	Papa Leon al IX-lea (1002-1054)	Marea Schismă (1054)
cca 500	Islam (Arabia)	Mohamed (570-632)	Hejira (exod) (622 d.Hr.)
secolul I	Creștinismul (Imperiul Roman)	Iisus (4 î.Hr.-29 d.Hr.)	Crucificarea (29 d.Hr.)
cca 500 î.Hr.	Budismul (India)	Buddha (490-410 î.Hr.)	<i>Sutrelle</i>
	Confucianismul (China)	Confucius (551-479 î.Hr.)	<i>Analectele lui Confucius</i>
	Taoismul (China)	Lao Zi (secolul al VI-lea î.Hr.)	<i>Tao-Te Ching</i>
	Misterele Pitagoreice	Pitagora (580-500 î.Hr.)	Partenonul din Atena 438 î.Hr.
	Zoroastrianismul (Persia)	Zoroastru (628-551 î.Hr.)	<i>Gathele</i>
cca 1000 î.Hr.	Iudaismul (Israel)	Solomon (970-928 î.Hr.)	Marele Templu din Ierusalim
cca 1500 î.Hr.	Monoteismul	Moise (1668-1548 î.Hr.)	Cele zece porunci 1628 î.Hr.

Lecția 7. Călătoria în timp

Imaginează-ți că te plimbi pe o potecă, la țară. Uneori, poteca te duce în văi adânci, cu păduri ce te înconjoară din toate părțile. Nu le poți vedea marginile și nu poți observa ce se află înaintea ta. Ai însă o hartă după care te ghidezi, marcată cu puncte de reper. Într-un final, poteca te duce pe vârful unui deal. De acolo, poți vedea drumul deja parcurs și poți scruta zările – măcar pînă la următorul vîrf de deal. Astfel, în această poziție avantajoasă, îți scoți carnetul și desenezi o hartă a drumului ce ți se deschide în față. Marchezi riurile, pădurile, aflorimentele stîlcoase, satele, deșerturile, mlaștinile și alte locuri prin care trebuie să treci pentru a străbate acea potecă ce se pierde în zare.

Iată cum i se înfățișează unui vrăjitor poteca noastră prin timp. Ciclurile diferite ale timpului se tot repetă de fiecare dată cînd ne întîlnim cu același anotimp, ca și cum ne-am deplasa pe următorul vîrf de deal. Și, dacă știm cum să observăm detaliile, această poziție favorabilă ne va permite să vedem următorul ciclu – poteca ce duce din vale către următorul vîrf de deal. De-a lungul timpului, mulți profeți, vizionari și clarvăzători au prezis epocile viitoare din astfel de puncte înalte ale valurilor și ciclurilor de sincronicitate istorică. Aceștia au lăsat profeții scrise – care ar putea fi considerate drept „hărți pentru călătoriile în timp”. Însă, deși vizionari ca Nostradamus, Edgar Cayce și Mama Shipton au oferit „hărți” interesante ale perioadelor de pînă în prezent, de acolo, de unde se

aflau, au putut vedea doar vârful următoarei culmi. Acolo ne aflăm noi astăzi. Acele hărți sînt azi învechite și nu includ traseul căii viitoare. Este timpul să fie alcătuite altele, iar viitorul să fie dezvăluit mai departe – un viitor pe care-l putem crea cu ajutorul vrăjitoriei. Am să vă spun o povestioară despre cum poate magia să schimbe viitorul...

La mijlocul secolului XX, cînd eram la vîrsta tinereții, foarte mulți oameni erau convinși că un *holocaust* (distrugere prin foc) nuclear mondial era inevitabil și *iminent* (datorită vremurilor respective). Fiecare film despre viitor făcît atunci prezicea că civilizația va fi curînd distrusă într-un război nuclear, iar supraviețuitorii se vor lupta cu mutanți hidoși, printre ruinele radioactive. Această idee a căpătat o asemenea amploare încît, în 1960, cînd George Pal a făcut excelentul film *Mașina timpului*, după romanul lui H.G. Wells, bineînțeles că a trebuit să includă un război nuclear în călătoria personajului în viitor. Însă o parte importantă a acestei povești este expunerea „contorului de parcurs” temporal de pe bordul mașinii timpului, cel care indică data. Așa că Pal și-a pus personajul să facă o oprire exact cînd izbucnea un holocaust nuclear. Data de pe bord arăta: „1966” – după șase ani de la lansarea filmului!

Însă, cînd anul 1966 a venit, nu a avut loc nici un război nuclear. În schimb, s-a întîmplat ceva ce a schimbat viitorul pentru totdeauna. În luna septembrie a aceluiași an a avut loc premiera un nou film de televiziune – cu o viziune complet nouă asupra viitorului, în care nu exista nici un holocaust, iar umanitatea călătorea printre stele. Acest film, după cum sînt sigur că ai ghicit pînă acum, a fost *Star Trek*. Creatorul său, Gene Roddenberry, se spune că și-a justificat intenția după cum urmează: „Încerc să prezint o nouă viziune asupra viitorului, care va fi atît de fascinantă, încît oamenii o vor prefera unui război nuclear”.

Și s-a ținut de cuvînt – unul dintre cele mai mărețe acte de magie din era contemporană. Timp de aproape patruzeci de ani, au fost create șase seriale de televiziune și zece filme, care au reprezentat o sursă de inspirație în ce privește explorarea spațiului cosmic, atît pentru imaginația noastră, cît și pentru tehnologie, și care ne-au oferit cea mai măreață declarație a misiunii magiei: „Să exploreze lumi noi și ciudate, să caute noi forme de viață și noi civilizații; să ajungă acolo unde nimeni n-a mai ajuns vreodată!”.

Așa să fie. Adevărații vrăjitori știu că modalitatea cea mai eficientă de a prezice viitorul este să-l creeze.

Lecția 8. Marea Lucrare

*Magnum Opus, Marea Lucrare a Înțelepților, este de a găsi
Absolutul în Infinit, în Indefinit și în Finit.*

Albert Mackey (Morals and Dogma)

Iată că ne îndreptăm acum către Marea Lucrare. Conform Ordinului Hermetic al Zorilor Aurii, obiectivul este să „capeteți control asupra naturii și putere asupra propriei persoane”. Acesta este însă doar primul pas. Cea mai măreață realizare a Marii Lucrări este să ajute, să încurajeze și să dezvolte evoluția conștiinței pentru următorul salt cuantic. În tradițiile orientale, aceasta se numește iluminare. Ea reprezintă o deșteptare totală a spiritului, prin care cineva simte cu întreaga ființă conexiunea cu celelalte ființe, în timp și spațiu.

Se realizează prin integrarea ambelor emisfere ale creierului într-o conștiință simultană, și nu prin alternarea lor obișnuită. În vrăjitorie, numim acest lucru *apoteoză* – literal, divinizare sau „a deveni divin”.

Deșteptarea

Așa cum fiecare dintre noi a început să devină conștient încă din perioada prunciei, la fel Geei însăși s-a aliniat conștiinței planetare. Acest lucru seamănă cu un fel de telepatie universală. Eu cred însă că evoluția rapidă și bruscă a internetului oferă deja baza unui vehicul tehnologic al conștiinței globale, prin care această deșteptare se va manifesta în mod inevitabil. Cred că această coordonare a ambelor miini cerută de consolele de jocuri ale computerului modern stimulează nu numai o redeșteptare a emisferei drepte inactive a creierului omenesc, ci și o sincronizare totală a ambelor forme ale mentalității într-o nouă conștiință ambidextră, care va putea sprijini mintea trezită a Geei. Și, exact ca în cazul deșteptării conștiinței în mintea noastră, favorizată de miliarde de neuroni care sînt conectați sinergic, în același fel participăm cu toții la deșteptarea Geei și la apoteoza noastră deplină.

Filozoful și omul de știință Teilhard de Chardin (1881-1955) a numit o astfel de deșteptare a conștiinței universale „Punctul Omega” – îndeplinirea finală a întregului scop al creației și evoluției. Acesta reprezintă momentul în timp cînd conștiințele individuale ale tuturor ființelor de pe Pămînt vor fuziona într-o singură conștiință colectivă. El a afirmat: „Ne confruntăm cu o colectivitate armonizată de conștiințe, ca un fel de supraconștiință. Pămîntul nu numai că va fi învăluit de nenumărate frînturi de gînduri, ci va fi inclus într-un singur înveliș al gîndirii, într-o singură și unanimă reflecție” (*Fenomenul uman*, 1955)*.



Diaspora



Ne aflăm la o mare răscruce a evoluției, poate cea mai critică din toată istoria vieții. Tehnologia ce amenință în prezent viața pe Pămînt ar putea fi folosită pentru a construi nave spațiale care să ne poarte copiii prin galaxie. Poate că oamenii nu sînt altceva decît spori ai Geei. Reproducerea constituie o funcție esențială a tuturor sistemelor vii și acest lucru este valabil și pentru o planetă vie.

Cred că, pînă la sfîrșitul acestui secol, vom fi martorii începuturilor mării *diaspore* a umanității, care va călători spre stele. *Diasporă* înseamnă „împărțire” sau „dispersare” – mai ales a oamenilor cu origine comună, cum a fost cazul evreilor, după ce romanii au distrus Ierusalimul în anul 70 d. Hr. Însă rădăcina

* Teilhard de Chardin, *Fenomenul uman*, Editura Aion, Oradea, 1997 (n.t.).

cuvîntului, *speirein*, înseamnă „a răspîndi”, întocmai ca în procesul plantării semințelor. Crearea unor colonii spațiale, transformarea suprafețelor sterpe de pe Lună, Marte sau Titan în terenuri locuibile – „transportarea semințelor argintii ale Mamei-Natură pe alte tărîmuri noi...”, după cum cîntă Neil Young – s-ar putea număra printre cele mai importante obiective ale evoluției unei specii tehnologice.

Și poate că, într-o zi, răsaturile Geei vor prinde noi rădăcini în solul unei planete de dincolo de cea mai îndepărtată stea....

Secțiunea a 11-a. Sufletul naturii

*Sînt paradisul sălbăticiiei ascunse,
Sufletul Naturii și fiorul Divin.
Înmiresmat și fertil mi-e trupul,
Atinge-mi petalele fiecărui mugur înflorit.
Mă vei recunoaște după belșug.
Sînt oaza ta, din care se scurg apele vieții.*

Katlyn Breene

(A hymn from the heart of the Living Goddess)

Lecția 1. Introducere: personificările

Secvența mea favorită din *Fantasia* lui Disney (1940) a fost „Simfonia Pastorală” a lui Beethoven, pusă în scenă pe fundalul unei tapiserii a mitologiei greco-romane, de centauri, unicorni, pegași și un Bachus cherchelit. Atunci și-au făcut apariția, pentru prima dată în acest film, clișiva dintre zeii vechi: Jupiter, Vulcan, Diana...

Chiar la final, Nox își aruncă vâlul nopții peste peisajul arcadian și semiluna apare pe cer, lingă stele, iar aparatul de filmat se apropie pentru a o ne-o arăta pe Diana, care stă pe un nor, avînd alături o căprioară, și care încordează arcul lunii, trăgînd cu o săgeată meteorică spre bolta cerească... Ei bine, această imagine m-a copleșit. M-a lăsat mut! Am ajuns chiar să sculptez o statuie inspirată de această imagine.

Trebuie să înțelegi că aceste diferite personalizări ale forțelor naturii nu sînt decît niște simboluri. Așa cum obișnuia deseori să spună Moartea în povestirile *Discworld* ale lui Terry Pratchett, „EU SÎNT O PERSONIFICARE ANTROPOMORFĂ”. (Adică reprezentarea unei idei în formă umană.) După milenii de observații, am descoperit că forțele naturii se comportă „ca și cum” *chiar ar fi*, de fapt, astfel de creaturi precum unicornii, zeitățile și centaurii lui Disney. Vrajitorilor le este mai ușor să înțeleagă și să interacționeze cu astfel de forțe antropomorfizate atunci cînd le concep în această formă.



Lecția 2. Familia cosmică a naturii

Una dintre cele mai importante lecții pe care le-am învățat de la toate populațiile tribale este că toate ființele – împreună cu pământul, marea, cerul și stelele – aparțin unei singure mari familii. Multe astfel de învățături reflectă expresia tribului amerindian Lakota: „*Mitakuye Oyasin!*” – „Toate legăturile mele”. În miturile creaționiste și în alte povești, prezente la toate popoarele de pe pământ, găsim povestiri despre înrudire și despre modul în care au luat ființă Părinții cosmosului originar care, la rîndul lor, au dat naștere lumii și tuturor elementelor ce o compun. Două dintre cele mai importante arhetipuri ale obirșiei universale sînt Mama-Natură și Tatăl-Timp.

Mama-Natură (*Natura*)

*Sînt splendoarea Pămîntului înverzit,
Luna strălucitoare de pe bolta înstelată,
Sînt misterul apelor
Și dorul din inimile oamenilor.
Cheamă-mă în sufletul tău : ridică-te și devino una cu mine !
Pentru că eu sînt sufletul Naturii
Care dă viață universului.
Toate se nasc din mine,
Și toate trebuie să se întoarcă la mine.*

Doreen Valiente (*The Charge of the Goddess*)

Mama-Natură este cea mai veche și cea mai mărească înfățișare a Zeiței, întruparea atotcuprinzătoare a vieții universale. Energia sa cosmică se regăsește în materie – *mater* –, mama tuturor formelor. Cuvintele *matter* și *mater* înscamnă, la origine, „mamă”. Dion Fortune a spus odată că toate zeițele sînt manifestări ale unei singure mari Zeițe, a cărei identitate reprezintă spiritul universal feminin al naturii.

Natura este însăși esența diversității. Ea reprezintă atât întunericul, cît și lumina, iar venerarea ei înseamnă reconcilierea contrariilor. Unul dintre idealurile oamenilor ei este de a căuta echilibrul, care poate fi atins prin acceptarea mai multor căi și adevăruri.

Prima învățătură a Zeiței este :

Orice formă de viață este sacră.

Cea de-a doua învățătură a Zeiței este :

Există o singură rasă... rasa umană.

Alchimiștii medievali au făcut multe referiri la „Doamna Natură”, ca sursă a tuturor formelor de viață, a hranei și cunoașterii. Ea este atît de celebră, încît a fost folosită în reclamele TV pentru a vinde margarină, cu faimosul slogan : „Nu e frumos să păcălești Mama-Natură!”. Ea este, incontestabil, Mama Tuturor Mamelor! Și mama știe întotdeauna ce e mai bine!

Tatăl-Timp (*Cronos*)

*Acest lucru înghite tot :
Păsări, fiare, copaci, flori ;
Roade fier, mușcă oșel ;
Macină pietre tari și le mănincă ;
Nimicește regi, distruge orașe
Și dărmă munți înalți.*

Ghicitoarea lui Gollum (din *Hobbitul* de J.R.R. Tolkien)



Vechii greci au personificat Tatăl-Timp în imaginea titanului *Cronos*, de la care au fost derivate cuvintele *cronometru* (ceas) și *cronologie* (firul timpului). Cum timpul devorează tot, Cronos era cunoscut prin faptul că și-a înghițit propriii copii. Geeea, mama lor, s-a infuriat și și-a ascuns cel de-al doisprezecelea copil după nașterea sa, înlocuindu-l cu o piatră învelită într-o păturică de bebeluș. Crescut în secret într-o peșteră, când a ajuns la maturitate, ultimul fiu (pe nume Zeus) l-a spintecat pe Cronos și și-a eliberat cei unsprezece frați și surori. După celebra Ciocnire a Titanilor (*titanomahia*), aceștia au devenit cunoscuții zei și zeițe din Olimp.



Romanii l-au numit pe Cronos *Saturn* și l-au identificat atît cu zeul timpului, cît și cu cel al recoltei. Înfățișat într-o mantie neagră cu glugă, purtînd o coasă pentru secerat și o clepsidră, Saturn a devenit cunoscut sub numele de Secerător de Suflète. În fiecare an, în timpul solstițiului de iarnă, cea mai scurtă zi din an, în Roma se organiza un festival fastuos în onoarea sa, moment ce marca trecerea la noul an. Acest festival, care dura o săptămînă întreagă, se numea *Saturnalia* și reprezintă originea celor mai multe obiceiuri din preajma Crăciunului sau a Anului Nou. Se spunea că Saturn ne părăsește în aceste momente, lăsînd locul nou-născutului fiu al Soarelui. Sînt sigur că vei recunoaște această imagerie saturniană !

Zeița-Stea (*Nyx* și *Astra*)

*Ascultă cuvintele Zeiței-Stea
Colbul de pe tălpile ei este gazda cerului ;
Ea, al cărei corp învâluie universul...*

Doreen Valiente (*The Charge of the Goddess*)



Zeița-Stea este personificarea cerului nopții, cu toate stelele sale. Egiptenii o numeau *Nut* ; pentru greci, ea era *Nyx* ; romanii îi spuneau *Nox* (de la care provin cuvintele *echinocțiu* și *nocturn*) ; iar noi o numim Noapte. Calea Lactee se zice că este, de fapt, laptele din sinii ei, răspîdit pe ceruri pentru a da naștere vieții în toate lumile infinite. Ea este spiritul și trupul galaxiei noastre. Din ea se nasc sistemele stelare și planetele, inclusiv, bineînțeles, Pămîntul.

Desigur, multe stele și constelații individuale poartă nume de zei sau zeițe. O astfel de zeiță a timpurilor străvechi a fost *Astrata* sau *Astra*, nume din care provine termenul

generic *stea*, ca în *astral*, *astronomie* și *astronaut*. Fiica lui *Themis*, zeița armoniei, *Astraia* pare să fi trăit pe Pământ în timpul legendarei Epoci de Aur. Însă, cum oamenii au devenit din ce în ce mai violenți, zeii au abandonat Pământul și s-au retras în ceruri. Răbdătoare și plină de speranță, *Astraia* a fost una dintre ultimele ființe nemuritoare care a părăsit țărîmul locuit de oameni.

Numele original *Astra* reprezintă rădăcina multor alte nume de zeițe ale Luceafărului de Seară: *Ishtar*, *Eshter*, *Astar*, *Ashera*, *Afrodita*, *Astarté* – și *Austra*, zeița primăverii fertile, al cărei festival este *Ostara* sau Paștele, sărbătorit în timpul echinocțiului de primăvară. Totuși, Luceafărul de Seară este, de fapt, o planetă: *Venus* (numele roman pentru această zeiță). Toate aceste derivări de la numele ei împărtășesc încă aceleași atribute: iubire, frumusețe, sex și fertilitate. Iar simbolul ei este steaua în șapte colțuri. Deoarece este vizibilă înaintea oricărei alte stele, ea reprezintă „Steaua Doriinței” din următoarea poezie pentru copii:

*Stea luminoasă, stea strălucitoare
Prima stea pe care o văd la culcare ;
Aș vrea să pot, aș vrea să se poată,
Să mi se îndeplinească această doriință visată.*



Tatăl-Soare (*Sol*)

Una dintre cele mai puternice și mai universale reprezentări ale masculinității divine este zeul Soarelui. Era numit *Ra* de către egipteni, *Helios* de greci și *Sol* de romani. Fiind inima înflăcărată din centrul sistemului nostru solar, *Sol* oferă toată energia necesară vieții pe Pământ. Plantele transformă lumina soarelui în hrană, iar animalele se hrănesc cu plante. Arderea materiilor organice în scopul încălzirii corpului nostru și procesării hranei nu face decât să elibereze lumina soarelui stocată înăuntru. Astfel, *Sol* este cu adevărat tatăl nostru, al tuturor, iar mama este *Geea*.

Unii dintre numeroșii zei ai Soarelui adorați în toată lumea sînt: *Apollo* în Grecia – fratele lui *Artemis*, zeița Lunii; *Lucifer*, aducătorul de lumină; *Lug* de la celți; *Horus* și *Aton* în Egipt. Unul dintre numele lui mai vechi este *Bel* – însemnînd „strălucitor” sau „scînteietor.” Din acesta au derivat *Baal* (mesopotamian), *Belenus* (celtic) și *Balor* cel cu Ochiul Arzător. Și astăzi se mai aprind focuri în Irlanda, la marele său festival *Beltaine* (Ziua lui Mai), ce marchează începutul verii.

*Trăiască Zeul Soare,
Un zeu simpatic tare !
Ra ! Ra ! Ra ! Ra ! Ra !*



Sora-Lună (*Luna*)

Luna este denumirea română pentru Doamna din Lună. Încă de la începuturi, cele mai multe popoare au considerat Luna ca fiind o entitate feminină. În Grecia antică ea se numea *Artemis* sau *Selena*, iar la romani a devenit mai tîrziu *Diana*. În Hawaii ea este

Hina, iar în vechiul Mexic era *Ixchel*. La galezi era *Arianrhod*, iar în China taoistă se numea *Heng-O*. Era deseori considerată fie soția, fie sora zeului Soarelui.

Luna are trei fețe ce corespund celor trei faze ale Lunii – strălucitoare, plină și palidă. Este astfel văzută ca o triplă zeiță – Fecioară, Mamă și Bătrână, corespunzând vîrstelor femeii. Deoarece Luna influențează atât marea, cât și transformările din corpul femeii, ea este văzută ca zeiță a magiei și misterului și e venerată de toate vrăjitoarele, care se adună să o cinstească atunci cînd este lună plină.

Luna s-a născut din Pămînt acum patru miliarde de ani, înainte de existența oricăror forme de viață. Un planetoid de mărime asemănătoare cu a lui Marte s-a izbit de Pămîntul aflat încă în stare lichidă, desprinzînd o uriașă bucată din partea opusă, care s-a transformat în Lună. Locul ei de naștere este cunoscut astăzi drept bazinul Oceanului Pacific. Astfel, Luna, deși lipsită de aer, uscată și fără viață, este, de fapt, sora dreaptă a Pămîntului.

Cînd privesc luna plină, mă gîndesc la toți acei oameni pe care-i iubesc și pe care-i cunosc în această lume și știu că și ei îi privesc fața în același timp. Văd luna ca pe o imensă oglindă a cerului (de fapt, chiar este) și îmi trimit dragostea spre ea, ca s-o reflecte mai departe, spre toți cei de care mă simt apropiat.

Roagă-te la Lună cînd este rotundă ;

Așa norocul va fi cu tine.

Ceea ce cauți se va găsi

Pe pămînt, pe mare sau dedesubt.



Lecția 3. Pămîntul-Mamă și copiii săi

Pămîntul-Mamă (Geea)

*Cînt despre Pămînt, cel mai bătrîn dintre toate,
Și despre Mama tuturor Zeilor...*

Așa începe Imnul Homeric al Geei, Pămîntul-Mamă. Geea (Gaia) este numele dat de vechii greci zeiței planetare primordiale, venerată de oameni încă de la începuturile Epocii de Piatră. În *Teogonia* lui Hesiod (vechea poveste grecească privind creația), Geea a fost creată prin lumină și dragoste din Haosul cosmic primordial. Primul ei fiu a fost *Uranus*, Cerul. Însămîntată de săgeata sub formă de cometă a lui *Eros* (Dragostea), Geea a dat naștere întregii lumi alcătuite din plante, animale, titani, zei, zeițe și, bine înțeles, oameni. Astfel, Geea este mama noastră, a tuturor. Romanii o numeau *Terra*, de unde avem cuvintele *terestru* și formă *terestră*.



Gaia de Susan Seddon-Boulet

Fiecare cultură de pe Pământ i-a dat un nume și multe dintre ele – cum ar fi cuvântul peruvian *Pachamama* – reprezintă variante ale cuvântului *mamă*, primul rostit de cei mai mulți bebeluși.

Chiar și cei mai mici copii din lumea întreagă o recunosc pe Mama Pământ. Ea este cel mai vechi și mai cunoscut arhetip religios din toată istoria umanității. În câteva imagini ale Geei care ne parvin de la vechii greci, ea este reprezentată pe tron sau sub forma unei femei frumoase și mature cu părul despletit, ce iese din pământul deschis. Chiar rocile și stincile erau numite „oasele Geei”.

Fotografiile făcute din spațiul cosmic încă din anul 1960 au născut în oameni ideea că lumea de deasupra Pământului împreună cu acesta formează o singură entitate. Această conștientizare a readus în atenție numele Geei, de data asta prezent în științele naturii, sub forma *Tezei Gaia*, care susține faptul că planeta noastră este un singur organism viu.

Temă: modelează o statueta din Era Glaciară



Matrikas sau „micile mame” au fost create cu mai mult de 20 000 de ani în urmă, în timpul ultimei Ere Glaciare. Descoperite pe tot continentul euroasiatic, din Spania până în Siberia, ele sînt asemănătoare ca stil, ca și cum ar fi fost făcute de un singur artist. Când m-am decis să devin sculptor, în 1973, prima imagine pe care am vrut să o reproduc a fost cea mai veche dintre aceste figurine (30 000 de ani!), „Venus din Willendorf”, prezentată alături. Încearcă să faci și tu una, pentru altarul tău. Mai întâi, bineînțeles, îți va trebui lut. Dacă ai acces la un cuptor de ardere (precum cel de la școală) și o poți coace, folosește lut ceramic obișnuit. Dacă nu, îți recomand lutul ce se usucă la aer. Eu prefer lutul roșu celorlalte tipuri. Aceste figurine nu au, de obicei, brațe, iar fețele nu au trăsături distincte. Usucă sau arde statueta și-i vei uimi pe viitorii arheologi!

Primii copii ai Geei

Primii copii ai Geei sînt ceea ce numim noi cele trei „Regate ale Vieții”. Acestea sînt plantele, animalele și ciupercile, categoriile de bază ale tuturor organismelor pluricelulare. Din punctul de vedere al personificărilor noastre magice, ele se manifestă sub forma a cinci entități: două perechi de gemeni – Verdele și Roșul – și un singuratic, Cenușul.

Principala diferență dintre plante și animale constă într-un singur atom ce aparține unei molecule complexe din fluidele circulatorii. La plante, acest atom este magneziul, ceea ce face ca molecula să fie verde. Îl numim *clorofilă* și este cel care deține puterea fotosintezei – transformarea luminii și apei în compuși organici. La animale, atomul echivalent este fierul, care face molecula roșie. Îl numim *hemoglobină*, el permițînd singelui să extragă oxigenul din aer. Astfel, spiritele plantelor sînt verzi, iar cele ale animalelor sînt roșii. Neavînd nici clorofilă, nici hemoglobină, culoarea spiritului ciupercilor este gri pal. Toate acestea sînt strîns legate și interdependente.

Ciclul anotimpurilor se numește *Roata Anului*. Din punct de vedere mitic, principalele personaje ale acestei piese anuale sînt Pămîntul-Mamă, Soarele-Tată și copiii lor: Bărbatul Verde înfrunzit, Fecioara înflorită, Bărbatul Roșu cornut și Fecioara blănoasă. (Notă: cînd spunem „Bărbat Roșu”, nu ne referim la amerindieni...) Circularitatea anotimpurilor reprezintă povestea nașterii, curtării, căsătoriei, sarcinii, maturității, morții și renașterii acestora – toate sub forma unui dans măreț în ciclul vieții. (Vezi „Roata Anului”, 2.VI.)

Fecioara Verde (*Flora*)

*Ea aduce mugurii Primăvara
Și rîde prinire flori.
Săruturile-i dulci potolească arșița Verii;
Ea cîntă în umbrarele înfrunzite.
Taie stuful și adună grînele
Cînd fructele Toamnei o înconjoară.
Oasele-i îmbătrînesc în larna cea friguroasă;
Își înfășoară mantia pe corp.*

Hope Athern (*The Lady's Bransle*)



Flora de Katlyn

Zeița Verde reprezintă mai mult decît o denumire de salată! Ea este, pe de parte, cea mai mare dintre fiicele Geei, din moment ce prima algă verde apărută în oceanul primordial al Pămîntului-Mamă datează de mai bine de două miliarde și jumătate de ani. Numele ei latin, *Flora*, a fost dat de oamenii de știință întregului ei regat de plante. Este, de obicei, înfățișată avînd un chip făcut din flori. Revărsîndu-se din abundență din părul ei, florile, fructele și legumele sînt asociate în mod special Zeiței Verzi, ele reprezentînd *ova* (semințele) plantelor.

Ca și Bărbatul Verde, și Fecioara Verde trece prin ciclul anual vegetal al nașterii, vieții, morții și renașterii – de la sădire pînă la recoltare și înapoi, la sezonul de însămințare. În *Misterele Eleusine* ale Greciei antice Zeița Fecioară a florilor de Primăvară se numea Koré („fiică”), iar mama ei, Demetra, era zeița întregii lumi vegetale – mai ales a grînelor. Numele ei roman, Ceres, constituie originea cuvîntului *cereală*.

Ca întrupare a înfloririi întregii naturi, Flora a fost numită protectoarea secretă a Romei, fără ajutorul căreia orașul ar fi murit. Festivalul ei era Floralia – de pe 28 aprilie pînă pe 3 mai.

Bărbatul Verde (*Florus*)

*O, el va chema frunzele Toamna,
Ca să le vînture culorile strălucitoare!
Cînd apune căldura, el pictează cu gheața,
Argintul său atinge mîngietor!
Întîmpină ziua cu dansul lunii mai,
Cu panglici fluturîndu-i în jur!
Îi mîncăm porumbul și-i bem din corn –
Nici n-am exista fără el!*

Artemisia (*The Lord's Bransle*)

Florus, Bărbatul Verde, reprezintă expresia masculină a regatului vegetal. A apărut odată cu prima diferențiere sexuală în masculin și feminin a plantelor, cam cu 300 de milioane de ani în urmă, sub forma primelor plante cu semințe sau conifere. Florus este polenizatorul, iar semințele și boabele sînt asociate numelui său. Ca zeu al grădinilor, el reprezintă spiritul generos al fertilității vegetației, care ne învață să ne hrănim și să împărțim, oferindu-ne pline, suc și vin din trupul și sîngele său pentru mese și ritualuri. El este și zeul pădurii, oferind astfel siguranță și refugiu, nuci și fructe de pădure, adăposturi și habitate pentru toate creaturile sălbatice. Toate aceste atribute îi consacră latura mărinimoasă, deși el este considerat și paznicul pădurii.

Latura caracteristică a Zeului Verde este ciclul anual al vegetației, de la moarte la reînviere, astfel că riturile sale au stat la baza multor mistere vechi de inițiere. Cei inițiați îl însoțeau pe Zeul Verde de la momentul recoltelor – și, deci, al morții – în călătoria pe lumea cealaltă, pînă la renașterea sa în primăvară. Astfel, el devenea inițiatorul, spiritul călăuzitor, ce însoțea sufletul în călătoria prin Lumea de Apoi, pînă la renaștere.

Bărbatul Verde a fost identificat în mod special cu acele plante a căror zeamă fermentată se transforma în băutură alcoolică, precum strugurii și cerealele. Astfel, spiritul său influențează în mod direct muritorii, afectîndu-le chiar

conștiința. Mă voi referi la el cu numele latin, *Florus*, deși este mult mai cunoscut sub numele occidental Jack, ce provine de la denumirea grecească antică *Iakhos*, pe care romanii îl numeau *Bachus*, zeul vinului și al extazului. Jack e un diminutiv al numelui John, cum este John Barleycorn, ale cărui renumite cîntece povestesc despre creșterea orzului și pregătirea whisky-ului. În Egiptul antic el se numea *Osiris*; în Orientul Mijlociu era *Tammuz*; în Africa mai este încă numit *Ochosi*. Numele dat de amerindieni este *Kokopeli*.

Primăvara, cînd de-abia își ițește căpșorul înverzit din iarba pădurii, el devine Jack-cel-îmbrăcat-in-Verde sau Jack O'Green. Poate fi găsit la începutul verii cercetîndu-și supușii (napul indian, Jack-in-the-pulpit). Rachiul aromat provenit din fructe ce fermentează la sfîrșitul verii se numește Applejack cidru. La *Samhain* sau sfîrșitul verii li sculptăm craniul gol din dovleac, transformîndu-l în înfricoșătorul Jack O'Lantern, ca să păzească Ajunul Zilei Sfinților (Halloweenului) și să îndepărteze spiritele dușmănoase. Și, iarna cînd este un ger tăios, spiritul său fantomatic ne aduce aminte de prezența sa eternă, prin faptul că Jack Frost („ger”) ne decorează geamurile cu minunate desene de cristal. Îi putem vedea „chipul infrunzit” gravat pe clădirile ornamentate și în grădini.



Temă: creează o mască a Bărbatului Verde

Iată o mască drăguță pe care o poți crea singur și care te poate pune în legătură cu Spiritul Verdului. Măștile reprezintă o formă străveche de modelare. Poate că la început nu vei simți nimic deosebit cînd o porți, însă toți ceilalți văd doar masca și se vor raporta la tine în funcție de chipul pe care îl arăți. Există multe alte ocazii, în afara sărbătorii de Halloween, cînd te poți distra purtînd o mască a Spiritului Naturii. Petreceri, piese de teatru, ritualuri, sărbători, festivaluri medievale, toate sînt ocazii de a-ți schimba chipul.

O minunată mască a Bărbatului Verde poate fi realizată destul de ușor. Mai întii, mergi la o croitorie sau la un magazin și cumpără o mască inexpressivă, ieftină, pentru



Figura 4

partea superioară a feței. Maska nu trebuie să-ți acopere nările, buzele sau obrazul. Dacă nu găsești una potrivită, poți achiziționa o mască ce acoperă toată fața, căreia să-i tai cu foarfecile partea de sub nas și obraji. Lărgeste și zona din jurul ochilor (figura 4). Tot la aceste magazine poți găsi frunze de plastic de toate felurile și mărimile. Cumpără un pachet de frunze mari, cu câteva mai mici presărate printre ele. Vei mai avea nevoie de un tub de lipici cu silicon, ca acela utilizat pentru întărirea acvarior, și de un capsator rezistent.

Începe cu marginile exterioare ale măștii, lipește-le și apoi capsează de-a lungul lor un strat din frunze de mărime mai mare, cu codițele înspre interior – aceasta înseamnă chiar între sprâncene. Asigură-te că le-ai capsat pe interior, astfel încât partea netedă a capselor să fie aproape de piele și nu invers (figura 5)!

Lipește apoi următorul strat de frunze deasupra primului (capsule vor fi folosite doar pentru stratul exterior) și unul mai spre interior, având grijă să le poziționezi cu grijă în jurul ochilor. (Presează-le pînă se lipeesc.) Continuă cu un alt strat așezat spre interior, care să aibă frunze mai mici, și, la final, pune unul în jurul nasului, care să se potrivească perfect. Vei avea acum o Față tipică „înfrunzită” – imaginea comună a Bărbatului Verde! (Fetele ar putea face același lucru, utilizând frunze și flori de plastic pentru a crea o mască Flora.)



Figura 5

Fecioara Roșie (Fauna)

(de Morning Glory Zell-Ravenheart)

Fauna este numele latin pentru regatul animalelor. Ea este soția lui Faunus și personificarea feminină a spiritului tuturor animalelor, incluzându-l, bineînțeles, pe cel al oamenilor. Se numește Fecioara Roșie datorită culorii singelui care curge prin venele animalelor. Fauna este stăpîna fiarelor – în latină, *Potnia Theron*.

Alte animale o pot simți cu percepțiile lor unice, însă oamenii au început s-o venereze pentru prima dată cam la finalul Paleoliticului și începutul Neoliticului, din 12000-6000 î.Hr. Probabil că acest lucru a coincis cu începuturile cultivării plantelor și domesticirii animalelor. Ea este cunoscută în multe forme de mulți oameni preocupați de agricultură și vînătoare din toată lumea. Are multe nume: *Artemis*, *Diana*, *Epona*, *Bendis*, *Hathor*, *Despoina*, *Astarté*, *Lakṣmī*, *Makū*, *Femeia Bizon Alb...* Este deseori înfățișată ca o femeie puternică (deseori cu sînii goi), care fie stă între două animale, fie ține cîte un animal în fiecare mînă. Uneori este reprezentată călare pe un animal – un tigr, de exemplu.

Riturile Faunei sînt deseori asociate cu venerarea lunii și par oarecum contradictorii la prima vedere. Ea este protectoarea animalelor tinere din sălbăticie, dar se hrănește cu carne, iar simbolul ei este singele. Acest lucru se datorează faptului că ea este zeița tuturor animalelor, atît a celor prădătoare, cît și a celor vîinate. Poate că astăzi ar trebui să o invocăm pentru a salva speciile pe cale de dispariție!



Bărbatul Roșu (*Faunus*)

*El va deștepta morții vii -
Cu copita despăcată și capul încornorat,
Cu inimă și creier de om,
Pan, Zeul-Țap, vine din nou!
Jumătate fiară, jumătate om -
Pan este tot și tot este Pan!*

Percy Bysshe Shelley (Zeul cu Picioare de Țap)



Faunul pădurii
de Oberon

Faunus este deseori numit Cel Încornorat - *Pan* și *Cernunnos* (care înseamnă „cel cu coarne”), acestea fiind cele mai cunoscute nume ale sale.

El este întru chiparea masculină a spiritului tuturor animalelor, purtând, din acest motiv, coarne.

Faunus este zeul ogoarelor, al păstorilor și al oracolelor. El este și conducătorul *faunilor*, corespondenții romani ai *satirilor* greci. Faunii și satirii seamănă cu oamenii, având însă picioare de Țap, cozi, urechi ascuțite și coarne scurte. În funcție de zonă, coarnele Bărbatului Roșu sînt cele ale animalelor care le sînt mai cunoscute localnicilor: căprioara în Europa, bizonul în America și antilopa în Africa și Asia. Asociat cu satirii greci era Pan, al cărui nume înseamnă „tot”. Învățăceii din vechea Alexandrie credeau că Pan întru chipa lumea naturală, iar cuvîntul *panteism* își are rădăcina în această concepție, a faptului că totul este divinitate și divinitatea este tot.

Latura pozitivă a lui Pan este veselia, cea de iubit lubric și de muzician; această trăsătură a fost denumită Pangenitor, „părintele tuturor.” Însă, ca tot ce aparține naturii, Pan are și o latură întunecată. În această formă, el este numit Panphage, „atotdevoratorul”, reprezentînd protectorul teribil al sălbăticiiei. Cuvîntul *panică* derivă de la Pan, pentru că în această ipostază el provoacă teamă bruscă, lipsită de o cauză vizibilă sau identificabilă.

Cel Cenușiu (*Micota*)

Micota este numele latin pentru regatul ciupercilor. Acest grup include ciupercile, mucegaiurile și mucegaiurile pătate. Prima ciupercă a apărut pe Pămînt acum un miliard de ani. Spre deosebire de Flora, *Micota* nu poate transforma substanțele anorganice în hrană, însă poate trăi de pe urma altor ființe vii - fie ca *parazit* („care trăiește și se hrănește pe seama altui organism”), fie ca *saprofită* („care își procură hrana din substanțe organice în descompunere”), pe cadavre.

Ciupercile sînt doar fructe minuscule care străpung rețele complexe de încrengături ce se răspîndesc pe sub pămînt, pe suprafețe uriașe. Aceste țesuturi sînt numite micelii și seamănă foarte mult cu țesuturile nervoase din creierul uman. Unele dintre rețelele de micelii sînt atît de mari, încît reprezintă, de fapt, cele mai mari ființe vii de pe Pămînt. Spiritul lui *Micota* este vast și profund!

Multe ciuperci au o strînsă legătură cu umanitatea, fiind cunoscute de mult timp, atît ca hrană, cît și ca leacuri folosite de șamani. Unii



Statuete ale zeilor -
ciupercă din Columbia

cred că oamenii și-au câpătat conștiința mîncînd anumite ciuperci magice, care creșteau pe bălegarul vitelor și al antilopelor caribuu, ale căror turme erau o sursă de hrană pentru triburile nomade de pe fiecare continent. Multe rituri oculte și inișieri din toată lumea presupuneau consumarea acestor ciuperci și apoi călătoria pe tărîmurile visului.

Notă: În timp ce unele ciuperci sînt delicioase, altele sînt atît de otrăvitoare, încît o singură înghițitură te-ar putea ucide. Multe dintre cele mai periculoase ciuperci seamănă cu varietăți comestibile, astfel că numai un expert le poate deosebi. Așa încît n-ar fi bine să culegi și să mîncîci ciuperci dacă nu le cunoști foarte bine !

Lecția 4. Spiritele naturii (Devele)

Deva este un cuvînt *sanscrit* (din India) însemnînd „zeu, divin, celest”. El reprezintă rădăcina unor cuvinte cum ar fi *divin*, *divinitate*, *divinație* și chiar *diavol*. Spiritele naturii de orice fel se numesc *deve*. Ele sînt întruchipările unor locuri sau înfățișări diferite ale naturii inanimate. Devele se pot manifesta prin zgomote făcute de animale sau insecte, prin șuierul vîntului sau prin apariția neașteptată a unui stol de păsări. Devele pot fi cele care stimulează creșterea, colorează florile, plutesc deasupra unor locuri superbe, se joacă în valuri sau cascade, dansează în lumina soarelui sau pe aripile vîntului. Menirea lor reprezintă evoluția formelor de viață frumoase și sensibile.



Nimfele

În Grecia antică, astfel de spirite cu înfățișare feminină erau numite *nimfe*, cuvînt ce însemna „fecioare”. Ele sînt investite cu atribute cum ar fi frumusețea și farmecul divin, avînd, deseori, puteri supranaturale. Fiînd spiritele feminine ale pulsației vieții naturii, nimfele însoțeau deseori veselii Satiri. Nimfele aparțin celor mai vechi și mai profunde elemente ale mitologiei grecești, ele populînd mări, riuri, izvoare, copaci, păduri și munți. Un rol tradițional important al nimfelor era să protejeze eroii în timpul tinereții. Într-adevăr, mulți eroi greci aveau nimfe drept mame sau doici.

Oceanidele sînt nimfele mării, fiicele lui Oceanos.

Nereidele sînt o altă familie a nimfelor mării, fiicele lui Nereus, bătrînul mării.

Oreadele sau **Orestiaele** sînt nimfele munților.

Driadele sau **Hamadriadele** sînt nimfele pădurilor și copacilor. Fiecare are propriul arbore, în care își are sălașul și împreună cu care moare.

Naiadele sînt nimfele apelor curgătoare – râuri, pîrîuri și izvoare.

Zinele

Cuvîntul *zîă* (*faerie/fairy*) vine de la termenul latin *fata* („ursită”). Ursitoarele erau trei zeițe care vizitau nou-născutul pentru a-i hotărî soarta. Acest cuvînt a devenit în engleza veche *fay*, însemnînd „vrăjit” sau „amețit”, iar *feerie* însemna atît „stare de vrăjă”, cît și „tărîm vrăjit”. Există multe regate ale zinelor, de origini și cu caracteristici destul de diferite. Despre unele – cum ar fi spiridușii și zinele – se crede că au fost la începuturi rase străvechi de oameni în carne și oase. Apoi sînt zinele naturii, care sînt spirite asemănătoare cu nimfele. Multe zine ale naturii se manifestă ca spirite ale florilor sau ale altor plante, multe ca driade sau hamadriade. În această ipostază, ele sînt reprezentate deseori ca avînd aripi din petale din flori sau de fluturi ori alte insecte. Unele sînt asociate cu ciupercile, mai ales cele care cresc în cerc.

Cele mai multe zine au puteri speciale și pot aduce noroc sau boală. Unele sînt bune și altele rele, însă toate sînt ștregare și trebuie tratate cu mult respect! Astfel, se obișnuiește să li se spună „oameni buni”, „vecini buni” sau „nobile”, pentru a nu le supăra. O idee bună este să le lași ca ofrandă lapte și miere.



Zine
de Katlyn

Secțiunea a III-a. Elementele

Pământ, Apă, Foc și Aer –

Așază-le împreună într-o grădină curată ;

Pune-le într-un coș învelit în piele...

Cînd vei răspunde la această ghicitoare va fi doar începutul !

Incredibila Orchestră de Corzi

Lecția 1. Introducere: învățămintele Mamei Julie

Unul dintre profesorii mei preferați a fost Mama Julie, capul familiei Tower. Am studiat magia cu ea acum 20 de ani, cam pe la începutul anilor '80. A murit demult, însă îmi amintesc lecțiile ei cu mare drag. Cel mai important lucru pe care l-am învățat de la ea a fost să-mi raportez studiile și experiențele magice la cele patru elemente. Cu alte cuvinte, m-a învățat să împart lumea și tot ceea ce conține ea în aceste categorii și apoi să mă cufund total în învățarea și experimentarea tuturor lucrurilor care aparțin acestor domenii. Acum îți transmit și aceste învățăminte...

Vechile mistere mithrice spun că o persoană trebuie să stăpînească perfect toate cele patru elemente înainte de a încerca să obțină iluminare spirituală și înțelepciune. El trebuie să treacă cu succes prin inițierile Pământului, Apei, Aerului și Focului – fiecare reprezentînd un aspect diferit al naturii.



Lecția 2. Elementele

Atribuit filozofului sicilian Empedocle, care a trăit în secolul al V-lea î.Hr., conceptul de patru (sau cinci) elemente ca fundamente ale întregii vieți din Univers a reprezentat una dintre învățăturile de bază ale lui Aristotel (384-322 î.Hr.) și ale misterelor pitagoreice din Grecia antică, iar acest sistem a fost preluat de magiile tuturor sistemelor vestice, de la Extremul Orientul, Egipt, Grecia, Roma, ermetice și alchimie pînă la ocultismul modern, vrăjitorie și magie. Este cel mai utilizat model conceptual din lume și reprezintă

fundamentul sistemului magic enochian, precum și al tarotului, astrologiei, anotimpurilor și al cercului magic. Cu alte cuvinte, cele patru elemente sînt Pămîntul, Apa, Focul și Aerul. În plus, fiecare element este, ca orice lucru din Univers, plin de esență fizică a divinului, pe care o numim, în general, *spirit*. Așa cum fiecare persoană reprezintă o manifestare unică a divinității, la fel se întîmplă cu fiecare piatră, copac, munte sau rîu. Astfel, spiritul este deseori considerat al cincilea element – cel care face deosebirea dintre ființele vii și obiectele neînsuflețite.

Deși chimiștii moderni au adoptat cuvîntul *element* pentru a denumi cele peste 100 de tipuri diferite de atomi, nu acesta a fost sensul inițial sau intenția originală a termenului. Mai exact, *elementele*, așa cum le-au perceput strămoșii (inclusiv magicienii, de-a lungul timpului), sînt ceea ce Încuiații numesc *stări* ale materiei. Absolut tot ceea ce există în Univers este compus din materie, din energie sau dintr-o combinație a celor două. Toate lucrurile materiale – cele care sînt alcătuite din materie – pot exista în oricare dintre cele patru stări: *solidă*, *lichidă*, *gazoasă* sau ca *plasmă*, iar prin adăugarea ori scăderea *energiei* de tipuri diferite (cum ar fi creșterea sau reducerea căldurii sau presiunii), ele pot trece de la o stare la alta. De exemplu, de obicei, ne gîndim la H_2O , apa, în forma ei lichidă. Însă, cînd energia (sub formă de căldură) este îndepărtată, ea îngheață și devine solidă; sau, dacă se adaugă energie, ea poate fi fiartă pînă la vaporizare. Atomii de hidrogen și oxigen care o compun pot fi ionizați (prin eliminarea electronilor) ca plasmă arzîndă, așa cum putem vedea în cazul aurorelor. Iată de ce o simplă luminare arzînd este cea mai potrivită ca instrument al magiei – ea conține toate cele patru elemente în același timp. Ceara solidă a luminării reprezintă Pămîntul; lichidul provenit din topirea cerii este Apa; fumul simbolizează Aerul; flacăra ce arde este, bineînțeles, Focul.

Importanța conceptului de *element* în magie este reprezentată de corespondențele (analogiile) fiecăruia cu numeroase lucruri. De exemplu, Platon (427-347 î.Hr.) a divizat toate ființele în patru categorii: Pămîntul = animalele sălbatice, Apa = peștii, Aerul = păsările, iar Focul = stelele. Alchimiștii medievali și magicienii au repartizat elementele diferitelor pietre prețioase și mineralelor, corpurilor cerești, orientărilor și anotimpurilor, speciilor de plante și animale, formelor geometrice, părților interne și externe ale corpului omenesc și caracteristicilor personalității umane. În fiecare dintre noi, acestea reprezintă existența fizică (Pămîntul), compasiunea și emoția (Apa), intelectul și comunicarea (Aerul), transformarea și creativitatea (Focul). Toate aceste asocieri au fost organizate cu acuratețe în tabele de corespondențe. Vezi 3, secțiunea a VI-a: „Corespondențele”.

În lucrarea magică, magicienii, vrăjitoarele și vrăjitorii invocă forțele spirituale ale elementelor și pe spiritele lor păzitoare, Elementalele. Ne sfințim unelte și obiectele rituale cu aceste elemente, atingîndu-le sau trecîndu-le prin fiecare substanță – cum ar fi sare, praf sau cristale pentru Pămînt, o cană cu Apă, fumul eliberat de tîmîia arzîndă pentru Aer, flacăra unei luminări pentru Foc. Cînd este trasat un Cerc Magic, fiecare element sau simbol de-al său este plasat în pătrarul corespunzător și este invocat spiritul său păzitor.

Lecția 3. Elementalele

Elementalele sînt entități care întruchiează fiecare dintre cele patru elemente. Ele se aseamănă destul de mult cu devele sau alte spirite ale naturii, pe care le-am descris în secțiunea anterioară, astfel încît oamenii numesc toate spiritele naturii Elementale. Totuși,

în sensul strict al cuvîntului, Elementalele sînt asociate doar cu elementul pe care îl reprezintă, nu și cu locuri sau specii.

În timp ce unii magicieni cred în manifestarea propriu-zisă a Elementalelor prezentate mai jos, alții consideră că aceste descrieri întrușipează doar modul în care Elementalele sînt văzute cu ochiul minții noastre, atunci cînd interacționăm cu ele în momente de transă sau meditație. Șamanii din diferite culturi ale lumii folosesc tobele, dansul și alte mijloace de a intra în starea de transă, pentru a transcende într-o *realitate alternativă*, unde pot întîlni asemenea spirite. Alții susțin că au trăit astfel de experiențe în lumea reală, exterioară. Ideea este că spiritul se află peste tot, iar cele din pietre și munți, de exemplu, au trăsături și calități diferite de cele ale spiritelor prezente în riuri și oceane.

Paracelsus (1493-1541) a clasificat cele patru familii ale Elementalelor după cum urmează.

Elementalele Pămîntului – gnomii

Acestea sînt, de obicei, descrise sub forma unor bărbați de statură mică, îndesați, cu ciubote mari, bărbi lungi și pălării înalte, ascuțite – arată exact ca statuile „piticilor de grădină”. Femeile-gnom se numesc *gnomide*. Sînt deseori confundați de oamenii simpli cu piticii, de care sînt foarte diferiți. Gnomii trăiesc în tunele făcute sub pămînt sau în peșteri și sînt păzitorii pietrelor prețioase, ai mineralelor și ai altor comori ascunse în pămînt. Cuvîntul *gnom* derivă din termenul grecesc *gnome* („intelență”). Regele gnomilor este Gob, de aceea supușilor săi li se spune frecvent *goblini*.



Elementalele Apei – ondinele

Ele seamănă foarte mult cu imaginea populară a sirenelor, fiind grațioase și seducătoare, cu cozi de pește și degete unite, și trăiesc în toate apele – oceane, riuri, piraie, cascade, lacuri, eleștee, izvoare și fîntîni. Totuși, spre deosebire de sirene, ondinele pot lua ușor formă lichidă, ca apoi să revină, la fel de ușor, la starea inițială. Ele se pot ridica din apă prin ceață, însă nu există în afara ei. Aceasta pentru că

ele nu doar sîlășluiesc în apă; ele sînt făcute din apă – mai ales din valurile unduitoare. Cuvîntul *ondine* vine din termenul latin *unda* „val”. Stăpîna undinelor este Neksa.

Elementalele Aerului – silfii

Acestea sînt mici creaturi zburătoare, delicate și zvelte, confundate deseori cu zînele. Ele călăresc vînturile, adună norii și modelează fulgii de zăpadă. Femeile-silf se numesc *silfide*. *Silphe* este cuvîntul grecesc pentru „fluture”, iar silfii se pot ascunde deseori printre roiurile de insecte zburătoare. Aripile silfilor sînt transparente, întocmai ca cele ale libelulei. Conducătorul lor este Paralda.



Elementalele Focului – salamandrele

Salamandrele elementale nu sînt același lucru cu micii amfibienii colorați (care, de fapt, au fost denumiți așa după Elementale, și nu invers, deoarece amfibienii pot fi uneori văzuți tîrîndu-se afară dintr-un buștean arzînd, unde au hibernat în timpul iernii), însă cele două ființe apar descrise similar. Salamandrele elementale sînt șopîrle-dragon care locuiesc în flăcări. Ele sînt cele mai vizibile dintre Elementale, mai ales atunci cînd te uiți atent în inima focului arzînd. Întocmai ca Focul, salamandrele sînt foarte periculoase. Numele lor provine din grecescul *salambe* („focar”). Salamandrele sînt conduse de magnificul dragon-spirit numit Djin (JIN).



Paracelsus (1536)

Lecția 4. Pămîntul

*Eu sînt Pămîntul ce te-nconjoară,
Bătăile inimii tale.
Eu sînt pămîntul ce-ți stă sub picioare,
Iată cine sînt eu !*

Abbi Spinner



Pămîntul solid reprezintă fundamentul pe care a fost construită întreaga lume. Ca forme ale evoluției vieții pe planeta Pămînt, noi sîntem copiii săi. Multe culturi străvechi au văzut pămîntul dătător de viață de sub picioarele lor ca pe o zeiță, pe care grecii au numit-o Gea. Pămîntul, cel care ne oferă hrană, reprezintă trup din trupul nostru, iar oasele Pămîntului viu sînt pietrele pe care calcă tălpile noastre. *Geologie* înseamnă în limba greacă „studiul Geei” și este știința înțelegerii istoriei oaselor și trupului Geei, modul în care s-au format, s-au schimbat, au crescut și s-au transmutat de-a lungul celor 4,3 miliarde de ani. Asemănătoare celor trei straturi principale ale corpurilor noastre (*endoderm*, *mezoderm* și *ectoderm*), rocile sînt împărțite în trei categorii importante: *vulcanice*, *sedimentare* și *metamorfice*. Rocile vulcanice s-au format rapid, din lava topită ce s-a răcit și s-a solidificat. Ea are forme intruzive și extruzive (de exemplu, granitul și bazaltul). Rocile sedimentare s-au așezat, treptat, în straturi de mil și nisip, pe fundul lacurilor și mărilor (aici pot fi găsite fosile). Rocile metamorfice au fost inițial vulcanice ori sedimentare, dar s-au transformat sub presiunea geologică.

Moleculele sînt constituite din atomii elementelor chimice și au forme geometrice. Acesta înseamnă că moleculele unei anumite substanțe, în anumite circumstanțe, se potrivesc ca într-un puzzle, pentru a forma corpuri solide și extrem de regulate, cum sînt cristalele. Iată un lucru deja știut: sarea de bucătărie formează cristale cubice, apa formează cristale complexe, cu șase laturi, pe care le numim fulgi de zăpadă, și așa mai departe. Cristalele au căpătat conotație magică în natură, iar magicienii, începînd cu șamanii brazilieni, vindecătorii aborigeni din Australia, pînă la doctorul John Dee,

magicianul la Curtea reginei Elisabeta, au folosit cu toții cristalele ca parte importantă a instrumentelor magice. Forme diferite de cristale au fost utilizate pentru diverse scopuri. Cristalele considerate a avea cea mai mare putere magică sînt translucide sau (cel mai bine) transparente.

Cel mai obișnuit tip de cristal, pe care îl întâlnim peste tot în lume, este cristallul de cuarț, transparent sau colorat diferit, acest lucru depinzînd de resturile de minerale amestecate cu siliciul ce formează cuarțul. Cel mai fascinant lucru legat de cuarț ar fi faptul că este *piezoelectric*. Aceasta înseamnă că, sub diferite forme de presiune, se încarcă de energie. Iată de ce cuarțul a reprezentat baza vechiului cristal radiosopic; din acest motiv, calculatoarele moderne pot funcționa pe baza unor cipuri siliconate. Cuarțul poate transmite o energie cu sarcină, care îi folosește magicianului.

Am urcat munți și stînci, am străbătut deșerturi, am căutat fosile și am studiat geologia. Am trăit experiența cutremurelor! În sculptură, lucrez direct cu Pămîntul, sub forma lutului. Din toate legăturile mele cu Pămîntul și cu forma sa Elementală, cea mai atrăgătoare activitate a fost speologia sau explorarea peșterilor. Dacă locuiești într-o zonă unde există peșteri naturale, îți recomand cu căldură să le vizitezi. Fiecare grotă are unicitatea și frumusețea ei – de la spectaculoasele peșteri din calcar care conțin stalactite (ce atîrnă din tavan, sub forma literei „T”) și stalagmite (ce se formează de jos în sus, întocmai ca litera „M”) pînă la peșterile misterioase din lavă, cu formațiuni ce seamănă cu apa întunecată și înghețată. Multe dintre ele sînt deschise publicului, beneficiind de ghizi; merită să le vezi! Dacă dorești să explorezi peșteri „sălbaticе”, te-ai putea înscrie într-un club local de speologie, cu care să petreci aventuri uimitoare sub pămînt.

Temă: revenirea pe Pămînt

(de Farida Ka'iwalani Fox)

Să începem cu Pămîntul. Mergi undeva unde este liniște și unde nu poți fi deranjat. Găsește un loc confortabil și stai cîteva momente acolo. Încearcă să simți contactul dintre tălpile tale și pămînt. Conștientizează-ți greutatea pe care o suportă Pămîntul; încearcă să simți forța gravitației asupra corpului tău.

Acum concentrează-ți atenția asupra respirației. În timp ce expiri, vizualizează deschideri în tălpile picioarelor și imaginează-ți că trimiți rădăcini în Pămîntul răcoros și hrănitor. Permite, cu fiecare expirare, ca rădăcinile acestea să se infigă din ce în ce mai adînc, pînă cînd vei constata că nu mai poți părăsi acel loc. Pe măsură ce devii din ce în ce mai legat de Pămînt, imaginează-ți că eliberezi tensiunile și stresul vieții tale – respiră-le, pur și simplu, afară din corp și vizualizează cum trec din trupul tău în rădăcini, scurgîndu-se apoi în Pămînt.

Pe măsură ce inspiri, încearcă să atragi în corp nutrimentele ce se găsesc chiar în Pămînt. Gîndește-te la calități cum ar fi fermitatea, rezistența, stabilitatea. Prin acest exercițiu simplu te vei reconecta la fundamentul propriei vieți. Te împămîntenești. Bucură-te de această legătură. Ai putea chiar simți ceva asemănător unui curent electric care-ți străbate tălpile și picioarele. Acum ar fi momentul potrivit să reflectezi asupra harului planetei noastre, care nu primește doar toxinele emanate de tine, ci și poluarea excesivă a lumii moderne. Mulțumirile noastre pentru munca de purificare a Pămîntului ajută.

Poți încheia acest exercițiu cu o plimbare pe Pământ, foarte atent la fiecare pas pe care îl faci. Imaginează-ți un schimb reciproc între tine și Pământ. Pe măsură ce stabilești contactul cu fiecare pas de-al tău, vă binecuvințați unul pe celălalt. Această activitate, de a respira și a păși conștient, construiește o relație adevărată între tine și planeta care-ți este și Mamă și casă fizică. Bucură-te de ea !

Lecția 5. Apa

*Sînt Apa ce te-nconjoară
Pulsul vieții din interiorul tău
Sînt oceanul ce curge prin tine
Iată cine sînt eu !*

Abbi Spinner



Apa este una singură, continuă și nedivizibilă. Apa ne susține și Apa ne unește. Apa reprezintă un mediu universal, un solvent universal și un conducător de energie electrică universal. Astfel, Apa împărtășită înseamnă Viață împărtășită. Apa este unicul ingredient esențial care face viața posibilă, este cea care unește toate formele de viață. Asta pentru că Apa este nedivizibilă. Dacă torni un ulcior de apă în mai multe pahare și apoi o verși înapoi în urcior, Apa va rămâne neschimbată. Ciclul apei pe Pământ poartă apa în cer sub forma aburilor proveniți din evaporare, o întoarce pe Pământ sub formă de ploaie, o scurge în oceane sub formă de râuri și o reîntoarce în atmosferă prin nesfârșitul Rîu Circular. În acest proces, Apa trece prin corpurile fiecărei ființe vii – băută și apoi eliminată prin urinare ; absorbită prin rădăcini, transpirată prin frunze, înăuntru și în afară, prin și pe lingă. Corpurile noastre conțin 85 % apă, iar plasma din sînge este similară din punct de vedere chimic cu apele străvechi din oceanul primordial, acolo unde a luat naștere viața. În plus, proprietatea de bun conductor electric o face să fie mediul conștiinței noastre bioenergetice.

Apa deține o proprietate unică și remarcabilă : se dilată cînd îngheață, iar forma ei solidă este mai ușoară decît cea lichidă, permițînd astfel gheții să plutească. Dacă nu ar fi fost așa, oceanele Pămîntului ar fi înghețat de jos în sus, de multă vreme. Astronomii au găsit apă sub formă de gheață pe Lună, pe Marte și chiar pe Mercur. Inelele planetei Saturn sînt alcătuite, în principal, din gheață. Una dintre lunile lui Jupiter, Europa, pare să fie acoperită de un ocean aflat sub o crustă înghețată, unde ar putea exista forme de viață. Apa se găsește peste tot în cosmos, iar bulgări de gheață de mărimea unei case bombardează constant Pămîntul din spațiu, cam la 5-30 de minute distanță ! Apa nu există doar pe Pămînt, pe Marte sau pe Europa – ea cade asupra tuturor acestor lumi sub forma unei nesfârșite ploii cu grindină care se infiltrează peste tot !

Cînd am studiat elementele, Apa a constituit întotdeauna ceva deosebit pentru mine. Am învățat să înot cam în același timp în care am învățat să merg. Am crescut lângă Crystal Lake, în Illinois, un lac superb în ale cărui ape cristaline înotam în fiecare vară. Am făcut surf și schi nautic. Am făcut scufundări și, în 1984, am condus o expediție de scufundări în Marea Coralilor, unde am căutat sirene ! (Aceasta este însă o altă poveste...) Dacă nu ai învățat încă să înoți, te sfătuiesc s-o faci cît mai repede.

Temă: apa dulce a vieții

(de Farida Ka'iwalani Fox)

Apa este reflexivă și calmă, fără a fi neapărat și pasivă. Este receptivă și își caută întotdeauna propriul nivel, curgând cu ușurință peste obstacole. Acestea sînt calitățile pe care am dori să ni le cultivăm atunci cînd viața pare inflexibilă și searbădă. Corpul nostru reprezintă 90% lichid, iar experiența noastră de viață prenatală a constat în plutirea într-o încăpere apoasă – uterul mamei. Dezvoltarea fătului repetă formele biologice ale fapturilor ancestrale, al căror sălaș a fost apa. În primele nouă luni de viață trăim o stare de confort și relaxare în mișcarea unduitoare a lichidului amniotic. Ne putem reîntoarce la acea stare de grație prin îmbunătățirea conștientizării Apei.

Vizitează pentru o scurtă perioadă un mediu acvatic – un lac, riu, ocean, o piscină, chiar pe cea de plastic din curte – sau cada de baie. Intră rapid în apă, astfel încît să poți simți acut diferența de temperatură, pe măsură ce apa îți acoperă corpul. Plutește în liniște timp de cîteva momente pentru a simți acea senzație de sprijin pe care ți-o oferă acest străvechi sălaș. Gîndește-te, în timp ce ești legănat și mîngîiat cu blîndețe de lichidul răcoros, că celulelor tale li se reamintește, treptat, de originea lor. Dacă te afli într-un golfuleț sau într-o apă curgătoare, poate ți-ar plăcea să stai ca o lespede în mijlocul curentului și să simți puterea apei care trece învolburată pe lângă tine. Ar trebui să te lași purtat de curent în mijlocul apelor. În timp ce plutești, ai putea simți cum îți dau brusc lacrimile. Gîndește-te că apa din tine s-a ridicat pentru a îți lîni și a binecuvînta același element, însă din exteriorul corpului tău: apa care se caută pe ea însăși. Există ceva cu adevărat miraculos în această însușire.

Înainte de a încheia această vizită făcută Apei, mulțumește și binecuvîntează în gînd spiritul său, care s-a intrupat cu bunătate și îndurare în tine.

Lecția 6. Aerul

*Sînt Aerul ce te-nconjoară,
Respirația vieții din tine,
Sînt vîntul care adie prin tine,
Iată cine sînt eu !*

Abbi Spinner



Am trecut, în acest studiu, de la cel mai dens și mai material dintre toate elementele, Pămîntul, la cel mai gazos și mai permeabil, Aerul. Acesta este cel mai greu de abordat, din cauza proprietăților sale care-l fac invizibil. Avem o părere greșită despre acest element – că ar fi lipsit de substanță și, poate, cu caracter îndoielnic.

Facem chiar greșeala de a crede că este cel mai puțin puternic dintre cele patru elemente, datorită faptului că pare imaterial. Aerul este însă cel de care sîntem în mod indispensabil și vital legați. Se poate trăi fără mîncare aproximativ o lună și fără apă cîteva zile. Temperatura corpului scade treptat, înainte ca viața să ne fie amenințată. Dar putem

supraviețui doar câteva minute fără aer. Viața de pe planeta noastră este dependentă de oxigenarea ei. Este imposibil să ne gândim la relația noastră cu aerul fără să luăm în considerare respirația, inhalarea oxigenului și expirarea elementelor toxice rezultate în urma proceselor ce susțin viața.

În aplecarea mea pentru studiul fiecărui element, am construit aeroplane înălțate cu ajutorul unui elastic și o multitudine de tipuri de zmee, am participat, când eram tânăr, la zborurile cu avioane de mici dimensiuni inițiate de Patrula Civilă de Aviație și am zburat cu baloane cu aer cald. Am luat parte la numeroase zboruri în multe părți ale lumii. Am făcut bungee-jumping, sărind de pe un pod înalt, situat deasupra unui canion adânc. Am experimentat ferocitatea Aerului într-o tornadă ce s-a abătut deasupra statului Missouri, dar și într-un uragan din Florida. Mai există însă foarte multe lucruri de învățat despre acest element. Încă doresc să învăț să fac parașutism, planorism și să zbor cu parapanta. Vreau să mă ridic în aer cu un zmeu uriaș, tras de o barcă cu motor...

Temă: respiră vîntul

(de Farida Ka'iwalani Fox)

Cum ai putea iniția interacțiunea conștientă cu un element atât de subtil și totuși atât de puternic? Într-o zi viforoasă de iarnă, plimbă-te pe un promontoriu bătut de vînt, unde te poți bucura atât de priveliștea cuprinzătoare, cît și de rafalele bruște de aer proaspăt. Oprește-te un moment pentru a observa efectul lor asupra copacilor și plantelor din apropiere. Ai putea discerne chiar un anumit tipar al vîntului în modul în care se mișcă și se unduiesc crengile copacilor. Sau, stînd pe un povorniș acoperit de iarbă, ai putea percepe mișcările aerului observînd freamătul, legănarea preriei ce te-nconjoară. Mișcarea aerului, prin vîrtejurile și rotirile sale, prin formele sale unduite, circulare și profunde, nu seamănă totuși cu oceanul, ale cărui ape curg, se învîlburează și clipocesc. Evoluția vremii și curenții marelui ocean reprezintă extensii reciproce: curenții de aer și cei ai apei se influențează unii pe ceilalți în mod inevitabil. Există, oare, un mister mai profund și mai ascuns în acest fapt?

După ce ai observat și ai contemplat însușirile Aerului în medii naturale, îndreaptă-ți atenția către propria persoană și către interacțiunea ta cu acest element. Poate că jocul vesel al vîntului te va face și pe tine să învîrtești, să te agiți și să te unduești, dansînd cu vîntul și simțindu-i răsufflarea pe chip, trăind libertatea de a sări și a alerga prin spațiu! Lasă-te purtat de această libertate, de dansul vieții, de a fi ridicat de la pămînt, de a căpăta aripi și de a-ți ilumina sufletul.

Acum, îndreaptă-ți atenția către respirație. Foarte multe lucruri pot fi învățate prin simpla studiere a propriului proces de respirație. Observă modul în care respiri în anumite momente ale zilei. Ai putea descoperi o asemănare între starea ta emoțională/de spirit și calitatea respirației tale, a vieții pe care o duci. Respiră o singură dată, inspirînd și expirînd normal, pe nas. Observă faptul că, atunci cînd ești supărat sau agitat, respirația îți devine alertă și zgomotoasă. Cînd ești calm și împăcat, și respirația ta e la fel. Poți controla, pînă într-un anumit punct, atmosfera emoțională ce te-nconjoară, prin controlul exercitat asupra respirației. Respiră acum din nou și, în timp ce inhalezi, conștientizează aerul care îți trece prin nări. Încearcă să simți cum îți umple firesc și total întreaga ființă, conștientizînd faptul că el e purtătorul a tot ceea ce este necesar ca tu să te reînnoiești.

Eliberează-l încet și cu blindețe, lăsînd ca tensiunile pe care le-ai acumulat în timpul zilei să se risipească prin expirare.

Nu este necesar să faci un efort prea mare cu acest exercițiu și nici nu e adevărat faptul că, respirînd mai zgomotos sau mai intens, respiri mai bine. Procesul respirației ne însoțește de la început pînă la final. Așa cum ne învață unele culturi, ar trebui să ne bucurăm de acest proces. Hai să începem prin conexiunea conștientă cu elementul Aer, învățînd să ne bucurăm de respirație și să observăm efectele pe care diferitele moduri de a respira le pot avea asupra stării noastre emoționale.

Lecția 7. Focul

*Eu sînt Focul ce te-nconjoară,
Sînt scînteia vieții din tine,
Eu sînt flacăra ce arde prin tine,
Iată cine sînt eu !*

Abbi Spinner



Focul a constituit întotdeauna un element fascinant pentru oameni, încă de cînd strămoșii noștri au învățat să-l folosească, făcînd primul pas pe drumul devenirii umane. Focul nu înseamnă doar căldură și lumină, ci și diferența dintre viață și moarte. Focul joacă un rol important în relația dintre om și alte lumi, dintre realitatea interioară și cea exterioară. El reprezintă o forță elementală a naturii, fiind, totodată, și puntea naturală dintre lumi, făcînd

legătura dintre natural și supranatural, dintre sacru și profan.

În lumea modernă actuală, Focul se află peste tot. El ne conduce mașinile, ne dă electricitatea și ne propulsează avioanele. Este principiul central activ în lumea prezentă a combustiei și incandescenței. Lumina, raportată direct la Foc, devine din ce în ce mai mult baza rețelelor noastre de comunicare. În simbolismul magic, Focul înseamnă mișcare, acțiune, eliberare de energie și transformare. S-a spus că Focul este închis în lemn; astfel, copacii, baghetele sau bețele li conțin potențialul. Puterea Focului este legată de ardere, de consumare, de iradiere a căldurii și a luminii. Transformarea constă în ideea că ceva poate renaște din cenușă, întocmai ca pasărea Phoenix. Astfel, Focul poate acționa ca un agent al transformării în noi înșine sau în societate. El este un loc bun unde îți poți „arde” furia și problemele și tot el e cel care îți îmbunătățește energia personală. Căldura Focului poate fi asociată unor calități precum pasiunea, ardoarea, fervoarea sau intensitatea. Prin acțiunea luminii și a strălucirii, aceste calități pot fi transmutate în însușiri superioare, cum sînt compasiunea, grija, angajamentul, intenția, scopul și rezolvarea.

În călătoria mea printre elemente, Focul a jucat un rol semnificativ. Pot folosi cremenea și amnarul, surcelele și lupa pentru a aprinde un foc fără chibrituri. Am făcut nenumărate focuri de tabără și am învățat să gătesc la ele feluri diferite de mâncare. Am învățat modul în care ard tipuri diferite de lemn. La fiecare solstițiu de iarnă, rolul care îmi revine mie este de a construi și a aprinde focul Yule. De asemenea, m-am luptat cu incendiile ce cuprindeau frecvent pădurea din apropierea casei în care locuiam. În

procesul de creare a statuiilor din ceramică, am folosit fie focuri intense, fie cuptorul, pentru ardere. Cu ocazia unor ritualuri tradiționale, am pășit cu tălpile goale pe cărbuni încinși – însă te avertizez să nu încerci acest lucru fără a fi supravegheat îndeaproape de un profesor experimentat!

Temă: focurile transformării

(de Farida Ka'iwalani Fox)

De fiecare dată când vei fi profund preocupat de ceva anume, decis să urmezi o anumită cale, dedicat unui scop sau când vei iniția ori vei urmări anumite țeluri, poți spune că Focul este cel care te direcționează și te impulsionează. Poți vedea deseori cum Focul se manifestă sub forma furiei și te sperie imposibilitatea de a-i controla forța care poate duce la pierderi de nerecuperat. E bine să-ți amintești în acele momente că unul dintre scopurile sentimentelor de furie este de a te impulsiona să acționezi, să scapi dintr-o situație negativă.

În schimb, ai putea trăi sentimente de indiferență și pasivitate față de oameni și evenimente. Principalele elemente care-ți conduc viața devin, astfel, plictiseala și răceala sufletească. În acest caz, îți lipsește Focul și, dacă vrei să-l găsești, trebuie să te gîndești și la faptul că undeva, în străfundurile sufletului tău, s-a produs poate o ruptură dureroasă, care a dus la stingerea Focului interior. Alteori, ai putea conștientiza singur ce anume ai vrea să schimbi din caracteristicile personalității tale. Ai putea descoperi că ești chinuit de invidie sau gelozie, torturat de spaime, indecizie și anxietate. Răceala depresiei a înghețat, probabil, căldura furiei (dar și viața, în aceeași măsură), transformînd-o într-un peisaj interior lugubru și lipsit de sens.

Oare cum poate Focul să te ajute în aceste momente? Cum ai putea invoca în viața ta prezența acestui element, într-un mod cît mai lipsit de pericol, dar profund? Presupunînd că ai avea acces la un șemineu sau la un foc de tabără, încearcă să-ți stabilești o întîlnire cu spiritul Focului. Adună iască și lemn pentru a le arde cu grijă (vezi în continuare: „Cum să construiești un foc de tabără”). Acest combustibil reprezintă hrana pentru foc. La fel ți-ai hrăni și animalele aflate în grija ta. Cînd te simți gata să aprinzi focul, gîndește-te un moment la miracolul ce urmează să se întîmple. Cu o singură scăpărare de chibrit, flacăra va prinde brusc viață. Ai putea-o întîmpina cu o binecuvîntare de genul: „Fii binecuvînată, făptură a Focului”. Privește cum micile salamandre înghit lacome hrana pregătită de tine. Observă natura Focului, pe măsură ce acesta adună putere și trosnește vesel sau pocnește furios. Imaginează-ți că aceste trosnituri sau pocnete reprezintă o cale de comunicare. Oare ce vrea să-ți spună Focul? Spune-i cele mai ascunse taine ale tale, dorințele nemărturisite și dorurile arzătoare. Urmărește direcțiile flăcărilor ce dansează. Pe măsură ce trece timpul și Focul se întîmple, observă cu atenție vatra plină de cărbuni scînteietori. Ce forme vezi în ea, în această lume fantastică a Focului?

Vizualizează-ți propriile pasiuni. Sînt ele încărcate de furie și dezlănțuite sau iradiază căldură și lumină în jurul tău și al celor la care ții? Definește această însușire cu adevărat esența ființei tale? Reflectă ea lumina divină din tine? Sau este doar o minciună și o prefăcătorie, reflectînd doar ceea ce *crezi* tu sau alții despre persoana ta? Ești în stare să renunți la ceea ce te oprește? Îți vei putea lepăda frica în Foc sau gelozia, neîncrederea, ura de sine?

Scrie pe o foaie de hirtie o caracteristică la care ai putea renunța pentru a te simți mai bine și roagă Focul să ia și să distrugă durerea și nefericirea pe care ți le-a cauzat această trăsătură a ta. Sau alege-ți un obiect personal care să simbolizeze caracteristica pe care dorești s-o transformi și oferă-l Focului. Ai grijă să vizualizezi ceea ce-l va înlocui. Pe măsură ce vechile gelozii, furii și rușini tănuite sînt distruse, adevăratul eu, milostiv, iertător și radios va putea străluci puternic, o rază de lumină văzută de toți.

Temă: construiește o urnă

Poți face o urnă pentru foc foarte impresionantă dintr-un castron de porțelan în formă de ceaun. Se potrivește și un ceaun mic, din fier, cu cele trei piciorușe de susținere obișnuite, însă doar dacă gura lui este nivelată și lipsită de miner, deoarece va trebui să poți acoperi ceaunul cu un capac care să țină focul departe. Adună toate capetele de luminare pe care le găsești sau folosește ceară de luminare pe care o poți cumpăra de la magazin.



Pentru început, așază în el un strat de nisip, astfel încît fundul să nu se înfierbînte prea tare. Rupe apoi niște cîrpe din bumbac în fișii mici, adună-le grămadă și indeasă-le în oală. Poți folosi tricouri sau prosoape mai vechi. Topește capetele de luminare sau ceara într-o oală sau cratiță separată (de care te poți lipsi). Toarnă apoi cu grijă ceara topită deasupra cîrpelor făcute ghem din oală pînă se umple suficient, lăsînd cîteva capete de cîrpă să iasă la suprafață. Așteaptă ca ceara să se întărească și rezultatul va fi un cazan perfect pentru foc; cînd vei aprinde cîrpele, ele se vor comporta exact ca fitilul unei luminări, doar că vor arde mai tare. Pune întotdeauna ceva dedesubt în timp ce arde, cum ar fi un trepied, o piatră netedă sau o farfurie de ceramică, deoarece fundul cazanului se va înfierbînta indeajuns cît să aprindă lemnul ori stofa. Trebuie să ai la îndemînă un capac cu care să poți stinge, în caz de nevoie, focul – nu încerca niciodată să-l ațîți!

Un alt fel de urnă și mai simplă este cea umplută cu alcool din lemn, care, aprins, produce o flacără unduitoare. Poți adăuga și niște sare amară pentru a stabiliza focul.

Lecția 8. Spiritul

*Eu sînt spiritul ce te-nconjoară,
Sînt divinus din tine,
Eu sînt lumina care te pătrunde,
Iată cine sînt eu !*

Abbi Spinner



Al cincilea element este Spiritul. El este cel care ne dă viață și ne înzestrează cu conștiință. Așa cum Apa se află în toată galaxia sub formă de gheață și cade sub formă de ploaie deasupra planetelor și lunilor, tot așa Spiritul pătrunde toate elementele și le dă viață. Gîndește-te la următorul lucru : Spiritul tău se infiltrează în fiecare celulă și parte

ale corpului tău – chiar și în mineralele oaselor sau în apa din celule și sînge. Toate elementele, cu excepția Spiritului, rămîn neschimbate într-un corp care a murit, așa cum erau și înainte de moarte. Singura diferență constă în dispariția Spiritului, însă ea înseamnă totul.

Tot așa, fiecare nivel al Spiritului pătrunde toate elementele prin propria-i conștiință. Spiritul Geei, Pămîntul viu, ne include și ne pătrunde pe noi și pe orice altă ființă – precum și apele, pietrele, aerul și focurile de pe planeta noastră. Spiritul Geei este, la rîndul său, cuprins în marele Spirit al sistemului solar, care este și el cuprins în Spiritul galaxiei... și tot așa, atît deasupra, cît și dedesubt.

Traseul evolutiv al Spiritului nostru numără deja miliarde de ani, de la strămoșii noștri pînă la începuturile vieții pe Pămînt. Însă, întocmai ca apa din celulele și sîngele tău, tot așa Spiritul este Unul – chiar și atunci cînd pare că aparține unor făpturi diferite. Iată o viziune a Spiritului pe care am trăit-o cu mult timp în urmă.

Toate ființele pot fi asemănate cu niște potire de forme și dimensiuni diferite, cu care Apa Vieții este scoasă din Fîntîna Sufletelor. Toate aceste potire sînt vărsate înapoi în Fîntînă cînd ne aflăm în pragul morții. Alte potire sînt create din lut viu și cufundate, la rîndul lor, în aceeași Fîntînă pentru a fi umplute. Rareori se întîmplă însă ca un potir nou să scoată exact aceeași serie de molecule conținute anterior de un alt potir. De obicei, există un amestec însemnat.

Astfel, o persoană poate avea fărîme de amintiri privind „viețile anterioare” ale altor persoane, dar și ale anumitor animale. Se întîmplă ca un potir destinat omului să conțină cîteva păsări sau alte animale mici sau, mai rar, cîte o bucată dintr-o balenă. Și, în echilibrul naturii, fiecare nouă generație o înlocuiește pe cea anterioară, astfel încît numărul potirelor de un anumit tip rămîne aproximativ același.

Ce crezi că se întîmplă cînd o specie se dezvoltă în detrimentul alteia? Atunci cînd nu mai există potire pentru mamuți, urși ai peșterilor, megaterii, tigri cu dinți-sabie, păsări dodo sau moa, cașaloți, marsupiale, condori sau nenumărate alte specii, ci potirele cu eticheta „Om” vor fi produse cu miliardele? În acest caz, cred că materia sufletească a omului s-ar degrada treptat, lipsită fiind de alte specii decimate, și toate animalele dispărute s-ar întoarce în chip uman...

Și sufletele moarte ale dinozaurilor au devenit vise ale balaurilor...

Secțiunea a IV-a. Întoarcerea la natură

Lecția 1. Introducere: cum ajungem acolo

Cel mai important mentor pe care l-am avut a fost natura însăși. Încă de când eram mic copil, îmi petreceam o mare parte a timpului singur în pădure. Mă cățăram în copaci și stăteam atît de liniștit, încît păsările se obișnuiseră cu prezența mea acolo, așa că le priveam cum își construiau cuiburile, cum depuneau ouăle, cum ieșeau pui și cum erau aceștia hrăniți de părinți. Mergeam în luminișuri unde priveam cum pasc căprioarele și mă așezam zi de zi, tăcut, sub un copac anume, pînă cînd animalele ajunseseră să-mi ignore prezența și se apropiau la cîtiva pași de mine. În nopțile cu lună plină mă duceam la fereastra dormitorului și rătăceam printre Copiii Noptii. După cum am menționat și în lecția despre Apă, am crescut la marginea unui lac limpede și cristalin și îmi făcusem o pompă de aer cu furtun ca să pot să stau sub apă mult și să privesc cum peștii își făceau cuiburi mici în fundul nisipos și-și depuneau icrele. Iar de la mijlocul anilor '30 pînă la începutul anilor '40, am trăit timp de opt ani în mijlocul a 5 600 de acri de pămînt necultivat, în Munții Cețoși din NorCalifia, fără electricitate, radio, televiziune sau telefon, și am crescut pui de animale sălbatice, mi-am căutat hrana în pustietate și am trăit experiența succesiunii anotimpurilor, de la Pămînt la stele. Cred că bazele vrăjitoriei mele sînt reprezentate de aceste experiențe și își recomand cu căldură și ieșă să ieși în natură cît mai des. Poți învăța mult mai mult decît din cărți!

Lecția 2. Cum să răsplătești: vrăjitorii – războinici ai Pămîntului

(de Jesse Wolf Hardin)

Vrăjitorii își iau puterea de la spiritele și entitățile Pămîntului sacru și viu. În schimb, sîntem chemați să facem tot ce ne stă în putință pentru a restabili, a hrăni și a sărbători lumea naturală... dar și pentru a o apăra de tendințele distructive ale umanității căreia și noi îi aparținem. Prin „responsabilitate” nu vreau să se înțeleagă „obligație”, ci mai degrabă „capacitatea de a răspunde”! Iată ce fac vrăjitorii cel mai bine: răspund prompt la nevoile imediate – care implică, de multe ori, pericole și amenințări – cu o combinație puternică de instinct și intuiție, viziune interioară și empatie, pasiune și îndemînare, acțiune categorică și magie practică.

Îi dăm Pământului înapoi ținuturile unde ne creăm cercurile, prin recunoaștere ritualică, dar și prin sprijin direct, cum ar fi plantarea copacilor și refacerea sălbăticiiei, prin păzirea zonelor care dețin putere, a pădurilor ce înconjoară dumbrăvile sacre, a plantelor și animalelor care ne sînt învățători. Acest lucru se poate realiza în trei moduri :

1. de către o comunitate sau un cerc ce se întrunește pentru a achiziționa o anumită porțiune de teren pe care să o replanteze și să o resfințească și pentru a pune bazele unor acorduri care să certifice deținerea acelui pământ și folosirea lui, lucru ce va fi de folos pentru protejarea sa viitoare ;
2. printr-un atașament puternic și luarea în grijă a unui parc preferat, aflat lângă riu sau pădure ; prin vizitarea sa frecventă, relaționarea cu el și cu spiritele ce sălășluiesc acolo, înțelegerea voinței și nevoilor sale și păstrarea integrității și bunăstării lui. Acest lucru poate presupune stringerea gunoaielor aruncate de alții, plantarea semințelor de-a lungul marginilor riului, dar și protejarea sa cu orice preț, atunci cînd altcineva vrea să-l degradeze ori să-l distrugă ;
3. prin opoziția manifestată în fața oricărei distrugerii și prin dezvoltarea zonelor rămase încă sălbatice și magice – lecții cu caracter educativ, artă și articole, petiții, acțiuni în justiție, demonstrații publice interesante și acțiuni civile protestatare.

La fel ca vrăjitoria, și ecologia reprezintă relaționare, direcționare și echilibrare a energiilor, iar protejarea mediului înconjurător își are rădăcinile în știința ecospiritualității. Renumitul conservatorist american John Muir și-a bazat munca pe o evidentă relație mistică pe care a avut-o cu natura. Aldo Leopold a reinventat etica pământului, nu numai prin concluzii strălucite, ci și ca rezultat al epifaniei magice care, din punctul său de vedere, însemna „a fi una cu muntele”. Eroina brazilor, Julia Butterfly, scrie că doar prin comuniunea ei spirituală cu copacul pe care-l numea „Luna” a reușit să rămînă luni întregi în vârful acestuia, la zeci de metri deasupra pământului, în timp ce megafoanele poliției, fierăstraiele tăietorilor de lemne și vijeliile iernii încercau să o smulgă din locul ei magic.

Adevărata vrăjitorie nu înseamnă doar inspirație și capacitatea de a face ca lucrurile să se întîmple. Și nici nu reprezintă doar o răsplată ; ea este misiunea noastră. Este parte dintr-o „măreață lucrare”, dusă pe umeri de generații întregi de vrăjitori și înțelepți, iubitori și războinici ai Pământului. Ea presupune practici vitale neîncetate de conștientizare, căutare, sensibilitate și senzualitate, percepție și respect. De împămîntenire și conectare, de protejare, de venerare și celebrare... și de luptă biruitoare. De asumare a oricărui risc și a oricărui sacrificiu, pentru a face ceea ce acest neprețuit Pământ și inimile noastre neîntinate ne spun că e bine.

Lecția 3. Mersul cu cortul

Dacă ai posibilitatea să mergi într-o tabără de vară ori să te alături cercetașilor, nu ezita s-o faci. Dacă ai tăi sînt de acord, ai putea face excursii în aer liber cu familia, în parcurile naționale. Însă a sta într-o baracă, o rulotă sau autorulotă nu înseamnă a campa în aer liber. Dacă ai prieteni care locuiesc la vreo fermă sau la țară, întreabă-i dacă vor să construiască o tabără în pădure. Și, chiar dacă nici unul nu-ți va fi de folos, ai putea să

pui cortul în curte vara asta și să dormi sub lumina stelelor. Gîndește-te la campare ca la o etapă de inițiere a uceniciei tale în vrăjitorie !

Adăpostul și culcușul : mai întîi de toate, vei avea nevoie de un cort, un sac de dormit și o pernă. Am dormit în absolut orice, începînd cu sacii de gunoi și „corturile tip tunel” pînă la corturi de lux, dotate cu mai multe încăperi. Dintre toate acestea, am preferat mai ales corturile impermeabile de tip iglu, cu fermoar, care pot fi de mai multe dimensiuni, sînt ușoare și compacte și pot fi instalate de oricine în mai puțin de un minut. Ar trebui să ai la tine și o prelată din plastic pe care s-o întinzi deasupra întregului cort și încă una pentru stiva de lemne, în caz că va ploua.

Următorul lucru esențial este un sac de dormit bun. Ar trebui să-ți iei mai degrabă unul dreptunghiular, care se poate desface complet, sub forma unei cuverturi întinse, decît unul tip „mumie”, care se deschide doar pe jumătate, pe o singură parte. Mie, personal, nu-mi plac sacii de nailon din puf, pentru că nu suport să simt acest material pe piele, iar puful se turtește sub greutatea corpului, astfel că nu mai există nici o izolație între tine și pămînt. Prefer o izolație cu căptușeală de bumbac și din material spongios și șifonat, care este foarte ușoară, chiar dacă nu este compactă. Alege una care să-ți placă. Nu uita perna. Poți lua și o față de pernă cu fermoar, în care să îndeși haine sau iarbă...

La final, îți va trebui o saltea confortabilă pe care s-o pui sub tine, pentru că și cele mai mici rădăcini, pietricele sau rămurele pot transforma somnul într-un coșmar ! Cele mai bune izoprene pe care le-am văzut se pot rula strîns și compact, dar se înfoaie cînd sînt desfăcute. Însă, dacă nu ai de gînd să cari lucruri pe o distanță prea mare, îți poate fi de folos orice tip de izopren. Foarte folosite sînt saltelele gonflabile, însă mi se par greu de cărat și deseori se dezumflă în timpul nopții, astfel că te trezești dormind pe pămînt zgrunțuros. În unele locuri îți poți face singur saltele interesante, adunînd ace de brad și acoperindu-le cu un strat gros de iarbă.

Echipamentul și proviziile : vei avea nevoie de cîteva unelte și de echipamentul de bază. Ar trebui să ai un cuțit și tacîmuri (încă mai am vechiul meu briceag de cercetaș, care include mai multe accesorii, inclusiv furculiță și lingură) – deși, dacă știi să mînînci cu bețișoare chinezești, ai putea ciopli imediat cîteva. Însă, cu siguranță vei avea nevoie măcar de o lingură, o farfurie, un castron și o cană. Poți achiziționa mici „seturi pentru masă” care includ toate aceste obiecte la un loc, foarte șic, de la orice magazin ce vinde produse pentru excursii. Totuși, evită vasele și ustensilele din *aluminu*. Cumpără unele făcute din oțel inoxidabil, chiar dacă ar putea costa ceva mai mult. La contactul cu mîncarea, ionii de aluminu îți pot distruge neuronii. Foarte folositor ar fi și un mic grătar pe care să-l așezi deasupra focului. Și nu uita chibriturile sau bricheta, cu care să aprinzi focul !

Alte lucruri importante includ o trusă elementară de prim ajutor (care să conțină un unguent cu antibiotic și bandaje !), o lanternă (de preferat una care are mai multe faze), hîrtie igienică, o lopățiță rabatabilă cu care să poți săpa o latrină, compas, binoclu, aparat foto, un spray contra gîndacilor, o cremă de plajă, caiet și pix, ceas, prosop, oglindă din metal, pungațe de plastic de diferite dimensiuni care se pot închide ermetic, un ghem de sfoară groasă, funie de nailon și chiar o undiță. Nu uita obiectele personale de igienă, cum ar fi săpunul (pentru mîini și vase), peria de păr, periuța și pasta de dinți. Ia-ți totdeauna cu tine saci de gunoi în care să pui resturile. Eu îmi alcătuiesc liste în funcție de anotimp și de tipul de campare, astfel încît să nu uit nimic important.

Și, bineînțeles, vei avea nevoie de hrană și apă suficientă. Ai putea lua cereale, nuci și fructe uscate sau chiar hrană mai sofisticată, dacă nu te deranjează s-o cari cu tine. Dacă vei lua conserve, nu uita deschizătorul ! Ar trebui să-ți porționezi apa : aproximativ trei litri și jumătate pe zi. Dacă va trebui să mergi mai mult pentru a ajunge la locul de campare, vei avea nevoie și de un rucsac în care să-ți pui lucrurile.

Îmbrăcămintea : hainele pe care le vei lua cu tine depind, bineînțeles, de climat, de vreme și de cât timp ai de gând să stai în excursie. Eu întotdeauna îmi pun în bagaj o pelerină de ploaie și o pălărie cu borurile late care poate fi împăturită. Trebuie să ai încălțăminte rezistentă la drum, mai multe perechi de șosete și lenjerie intimă, haine ușoare pe timp de zi și mai călduroase pentru noapte. Mantia mea de vrăjitor (vezi 3.III, „Însemnele vrăjitoarești”) e foarte utilă pentru a-mi ține cald lângă focul de tabără, dar poate fi folosită și ca pătură în timpul somnului.

Notă : Niciodată să nu pleci la drum singur ! Ia-ți cu tine și un prieten. În felul acesta, dacă i se întâmplă ceva unuia dintre voi, celălalt va putea să îl ajute - ori să plece după ajutoare.

Lecția-temă 4. Cum să faci o tabără

Locul ideal are copaci, apă, pământ acoperit cu iarbă, teren foarte puțin denivelat, adăpost pentru vreme rea și priveliște. Posibilitatea de a găsi toate acestea într-un singur loc este foarte redusă, însă, cu cât afli mai multe din ele în aceeași zonă, cu atât mai bine. Evită zonele cu risc natural atunci când alegi locul de campare.

(Ghidul cercetașului, ediția 1978, p. 50)

Alegerea locului de campare și modul în care decizi unde să-ți așezi cortul implică mai multe considerente. Mai întâi, ar trebui să alegi un loc cât mai neted pentru a-ți instala cortul, dar care să aibă câteva denivelări pentru focul de tabără. Dacă panta e prea înclinată, te vei trezi dimineața afară din cort ! Totuși, dacă există vreo șansă de ploaie, vei dori să așezi cortul pe un dîmb, pentru ca apa să se poată scurge. Într-un astfel de caz, ar trebui să sapi în jurul cortului un mic șanț de scurgere, care să direcționeze la vale apa rezultată în urma ploii. Un alt aspect important pe care ar trebui să-l ai în vedere îl constituie celelalte forme de viață din zona în care îți ridici cortul. Învață să recunoști soiurile de oțetar, urzicile, rugii de mure, ciulinii, cactușii și alte plante vătămătoare și evită să pui cortul lângă ele ! De asemenea, ai grijă să nu campezi peste un mușuroi de furnici - mai ales termite (se găsesc în unele părți ale Statelor Unite).

Copacii pot oferi umbră, pentru că soarele de dimineață îți poate transforma cortul într-un adevărat cuptor. Eu îl numesc cort în care „te trezești gătit”. Din moment ce, mai mult ca sigur, îți vei așeza tabăra seara, asigură-te că știi în ce parte apune soarele și, deci, și faptul că va răsări în partea opusă - dinspre est. Acolo vor trebui să se afle cât mai

mulți copaci umbroși. Totuși, dacă există șanse de ploaie și vânturi tăioase, n-ar trebui să-ți așezi cortul chiar sub copac, deoarece vor curge picături de apă de pe frunze mult timp după oprirea ploii, iar în timpul furtunii pot cădea crengi groase peste cort.

Evită ca în locul pe care îți instalezi cortul să se găsească rădăcini mari sau pietre. Înainte de a-l așeza, va trebui să îndepărtezi cu grijă toate pietrele, prundișul, crengile, rămurelele și alte lucruri care te-ar putea încurca. Așază apoi o bucată mare de nailon pe pământ, pentru a te feri de umezeală. Îți recomand să întinzi un preș sau un covoraș sintetic chiar în fața deschizăturii cortului, pentru a-ți șterge picioarele înainte de a intra.

Nu lăsa niciodată mâncare în afara cortului, nici măcar în lăzi frigorifice, deoarece animalele o vor fura. Am văzut rătoni, mistreți și chiar furnici distrugând în totalitate proviziile pentru micul dejun – ca să nu mai vorbim despre ce pot face urșii. Cele mai multe animale nu vor putea ajunge la mâncare dacă o vei păstra în interiorul cortului, însă, dacă îți așezi tabăra într-o zonă populată de urși, ar trebui să pui hrana într-o pungă pe care s-o legi de o sfoară din nailon și s-o agăți de o creangă, departe de cort. Leagă celălalt capăt de o ramură mai joasă și vei putea astfel s-o ridici ori s-o cobori când vrei.

Cind strângi tabăra pentru a pleca, ai grijă să rămână în urma ta întocmai cum a fost înainte ca tu să sosești. Adună resturile care nu sînt biodegradabile – hîrtie, cutii de conserve, sticle etc. –, chiar dacă nu-ți aparțin. În afara ierbii călcate în picioare n-ar mai trebui să existe alte urme ale trecerii tale. Totuși, în unele locuri e chiar bine să lași vatra pentru următorii călători. Verifică dacă este cazul.

Lecția-temă 5. Cum să faci un foc de tabără

Nu există nimic mai plăcut decît să stai lingă un foc de tabără noaptea tîrziu, împreună cu prietenii tăi cei mai apropiați. După cum spuneam și în I.III.3, „Originile magiei”, focul a reprezentat prima formă de manifestare a magiei – și ne-a chemat întotdeauna înapoi la sursă. Ca parte a uceniciei tale, ar trebui să înveți cum să faci un foc de tabără, deoarece aceasta este întotdeauna o sarcină a vrăjitorului !

Fă o vatră : mai întîi, alege locul cu grijă. Trebuie să fie un loc deschis, fără copaci ale căror crengi să poată lua foc. Trebuie să existe în jurul focului un spațiu liber sub forma unui cerc cu diametrul de 3 m, pe pământ sau nisip, care să nu conțină nimic inflamabil. Mărima vetrei și a zonei libere din jurul său va depinde în principal de numărul de persoane care vor fi prezente. Săpă o gaură chiar în mijlocul locului ales, de un diametru de cel puțin 60 cm (poate fi și mai mare). Așază pămîntul pe margini, pentru a crea un mic crater. Dacă găsești pietre prin împrejurimi, clădește-le sub forma unui zid care să înconjoare vatra, umplînd locurile goale dintre ele cu pămînt. Dacă nu sînt pietre, mărește mai mult gaura, clădind un mic zid de pămînt în jurul ei. Gaura craterului va acționa ca o lupă care va direcționa flăcările și fumul în sus, așa cum oglinda parabolică din spatele becului unui bliț focalizează raza.

Aprinde focul : apoi trebuie să aduni lemne uscate (niciodată să nu tai ori să rupi crengi din copaci). Lemnul verde sau putred nu-ți este de folos, pentru că va scoate doar



fum. Îți vor trebui rămurele de pin rășinos pentru a aprinde focul și lemne groase drept combustibil. Rupe-le în bucăți de mărimi potrivite și așază-le grămadă în afara vetrei, sortate pe dimensiuni, ca să le poți alege cu ușurință pe cele de care ai nevoie. Dacă nu le poți rupe sub talpa piciorului înseamnă că sunt prea verzi ca să ardă. Dacă se întrezărește posibilitatea de a ploua, acoperă stiva de lemne cu o prelată de plastic.

În cazul în care pământul e prea ud, ar trebui să așterni în vatră un strat de bețe, scoarță de copac sau pietre. Așază apoi un strat de frunze uscate, cetină de pin sau (cel mai bine) coajă uscată de mesteacăn luată de la un copac mort. Crestează-o cu cuțitul, lăsând așchiile atașate.

Peste iască pune un morman de vreascuri uscate ; pinul ar fi ideal. Cu ele vei aprinde focul. Apoi, după ce ai ales cele mai bune lemne, așază-le în formă de „con”, începând cu cele mai mici și adăugând, pe rând, bețe din ce în ce mai mari și mai groase peste celelalte – păstrează mereu un punct liber în centru. Acesta va direcționa flăcările în sus și va mări atât lumina, cât și căldura ce se răspândește în afara cercului. Nu face focul prea înalt încă de la început – doar atât cât este necesar ca să ardă.



Vreascuri așezate în formă de con

Lecția-temă 6. Cum să aprinzi un foc fără chibrituri sau brichetă

Dacă dorești să înveți puțină vrăjitorie adevărată, iată câteva moduri de a aprinde focul fără să folosești chibrituri sau brichetă.

E ușor să faci o scînteie ; mai greu este să aprinzi un foc de la acea scînteie ! Vei avea nevoie de o iască specială : materie organică uscată pentru a prinde scînteia, care arde ușor și care izbucnește în vîlvătaii. Încearcă să folosești cuiburi de șoareci, coajă de mesteacăn, virfuri de buruieni uscate, coajă de cedru, bucăți de pînză sau de carton ori căptușeală de la haine sau de la sacul de dormit.

Notă : Nu lăsa niciodată un foc să ardă fără supraveghere – nici măcar să fumege ! Ai grijă ca ultima persoană care se retrage la culcare să stingă focul complet, aruncînd peste el apă sau pămînt, pînă se stinge tot jarul și nu mai iese fum deloc.

Cremenea și amnarul : cremenea, cuarțul sau alte pietre dure vor scoate scînteii atunci cînd le vei lovi cu putere de cuțitul tău din oțel. Aprinde iasca, apoi ține-o în palmele făcute căuș și suflă încet de dedesubt înspre scînteie, pînă ce vor izbucni flăcări. Învăță să recunoști cremenea, iar dacă vei găsi vreo bucată în călătoria ta, păstrează-o în buzunar.

Lupa: poți folosi o lupă pentru a focaliza razele soarelui pe iască și a o aprinde. Poți folosi chiar niște ochelari de vedere, binocul sau lentilele aparatului foto.

Pentru a aprinde focul de tabără, lasă puțin spațiu între bușteni ca să poți introduce iasca uscată la bază, în partea dinspre care bate vîntul, și aprinde-o în cîteva locuri. Dacă suflă în foc, se va aprinde mai repede – mai ales cînd suflă printr-o țevă găurită, o tulpină de trestie sau prin orice fel de tub. Ulterior, tot ceea ce-ți mai rămîne de făcut este să adaugi îndeajuns de multe lemne pentru a menține focul la intensitatea dorită. Trebuie să așezi cu grijă fiecare buștean – aceasta este o adevărată artă! Ar fi bine să ai la îndemînă un fel de vîtraie cu care să poți rearanja buștenii care ard și se prăbușesc.



Temă: cunoaște-ți enții din zonă

După cum deja ai auzit, enții din cartea lui Tolkien *Stăpînul Inelelor* reprezintă paznicii și păstorii copacilor. Ca multe alte spirite ale naturii, fiecare dintre ei se identifică cu specia copacilor pe care-i păzește. Iată o temă magică pentru tine: învață să identifici tipuri diferite de copaci ce se găsesc în zona în care ai pus cortul. Cumpără-ți un ghid al copacilor din zona ta și învață denumirea, frunzele și structura a cel puțin 13 dintre ei. Fă-ți un ierbar care să conțină cîte o frunză sau o sămînță a fiecărui copac descoperit, la care să adaugi și un desen al formei sale generale.

Iată un cîntec tradițional despre lemnele de foc, împreună cu desenele frunzelor pentru fiecare copac în parte.

13 Bușteni pentru Foc

Buștenii de stejar îți vor da căldură

Pentru că-s bătrîni și uscați;

Buștenii de pin vor da parfum,

Însă și scînteile vor zbura.

Buștenii de mesteacăn vor arde prea repede,

Iar cei de castan aproape deloc;

Cei de păducel sînt mai mult –

Taie-i în timpul toamnei.

Crengile de ilice ard ca ceara,

Le poți arde și verzi;

Lemnului de ulm îi place să mocnească încet,

Fără flacără.

Buștenii de fag sînt pentru iarnă,

La fel și cei de tisă;

Pe ramurile tinere de soc e o crimă

Să le vîndă cineva.



Buștenii de păr și cei de măr
Își vor înmiresma camera.
Buștenii de cireș puși în picioare
Miros ca florile de grozământ.

Buștenii de frasin, netezi și cenușii,
Pot arde tineri sau bătrâni.
Cumpără tot ce-ți vine la îndemână –
Își merită din plin valoarea.

(Tradus din limba celtă de Standish O'Grady)

Lecția 7. Cunoașterea pădurii

Cunoașterea pădurii se referă la toate abilitățile care îți permit să pleci în sălbăcie și să supraviețuiești acolo luni întregi. Poate că nu vei avea nevoie să apelezi la ele, însă cred că un bun vrăjitor ar trebui să cunoască aceste lucruri: eu, unul, le știu. Când vine vorba de supraviețuire, cel mai important instrument pe care trebuie să-l deții este briceagul. Cumpără-ți unul bun și păstrează-i lama ascuțită. Ține-l pliat sau băgat în teacă atunci când nu-l folosești și încearcă să nu-i tocești marginile ori să-i rupi vârful.

Există câteva excelente îndrumări pentru supraviețuirea în sălbăcie, de unde poți afla tot ce dorești să știi. Îți recomand cu căldură să cumperi unul și să-l iei cu tine în fiecare excursie. Îndrumarul meu preferat este ediția a doua a *Ghidului cercetașului*, publicat în anii 1967 și 1978. Din nefericire, versiunile mai recente par să fi renunțat la multe din cunoștințele necesare supraviețuirii în sălbăcie.

Șerpii

Există doar patru tipuri de șerpi veninoși în America de Nord, însă ar trebui să înveți să o identifici pe fiecare dintre ele. Trei sînt crotaline și toate au trăsături comune: cap triunghiular, gît subțire, corp gros și marcaje în formă de diamant de-a lungul spatelui. Aceștia sînt mocasini de apă, mocasini cu cap de aramă și șerpii cu clopoței. Există o singură specie de mocasini cu cap de aramă și una de mocasini de apă, dar se găsesc opt specii diferite de șerpi cu clopoței în Statele Unite.

Șarpele regal



Șarpele coral



Șarpele mocasin
cu cap de aramă



Șarpele
mocasin

de apă



Șarpele cu clopoței

Al patrulea tip de șarpe veninos din America de Nord este o *elapidă*, înrudită cu cobra. Acesta este șarpele coral, care se împarte în două specii aproape de nedeosebit – estică și vestică. Ele au benzi colorate strălucitor în roșu, galben și negru și seamănă izbitor cu frumosul șarpe regal stacojiu. Îi poți deosebi printr-o regulă simplă, bazată pe ordinea culorilor de pe benzi: „Roșul și galbenul acid; roșul și negrul n-au venin”.

Cînd nu ești sigur dacă un șarpe pe care l-ai întâlnit aparține sau nu unei specii veninoase, nu-l provoca! Nu încerca sub nici o

formă să-l ridici de jos, să-l omori sau să-l rănești. Nu sta în calea lui, iar el se va feri din calea ta. Șerpii cu clopoței te și avertizează printr-un zgomot specific pe care-l vei recunoaște oricând după ce l-ai auzit o dată. Trebuie să faci mult zgomot când mergi prin pădure și să ai cu tine un băț ascuțit cu care să cercetezi tufișurile din fața ta.

Gătitul în excursie

Orice om al pădurii ar trebui să știe câteva mâncăruri de bază care pot fi preparate în sălbăticie și gătite la foc. Focul la care se gătește se face altfel decât cel în jurul căruia doar se stă, deoarece are scopul de a da cât mai multă căldură, și nu cât mai multă lumină.

Cei mai mulți folosesc un șanț îngust, săpat în pământ, în care sînt așezate straturi de lemne din ce în ce mai mari, îndreptate în aceeași direcție, care sînt arse pînă devin cărbuni. Un alt mod excelent de a crea un astfel de foc constă în săparea șanțului în formă de X, astfel încît aerul să poată circula prin foc. Oalele și tigăile pot fi puse pe marginile de pământ, deasupra șanțului sau pe pietre. Ai mai putea face focul pentru gătit între doi bușteni, ca în imaginea alăturată :



Cum să faci un adăpost

Pădurenii cu experiență ar trebui să fie capabili să construiască adăposturi din absolut orice le este la îndemînă. Cel mai ușor de creat sînt cele care se slujesc de elemente naturale, cum ar fi peșterile, scobiturile, stîncile, fețele expuse ale pietrelor, copacii masivi, arborii prăbușiți sau rădăcinile întinse. Începînd cu oricare dintre acestea, poți construi structura de bază prin proptirea unor bușteni lungi, a unor crengi sau copaci căzuți. Construiește acoperișul folosind straturi de ramuri înfrunzite și crengi pentru a te



Copac căzut, bun
pentru adăpost

proteja de ploaie. Copacii care rămîn permanent verzi funcționează deseori ca un cort (sau au chiar scorburi, în cazul unor specii de conifere) care poate fi folosit și adaptat pentru a crea un adăpost confortabil.

Temă: fă-ți un pachet cu strictul necesar

Orice bun pădurean (și orice bun vrăjitor care merge prin păduri) ar trebui să își întocmească un mic pachet cu strictul necesar. Eu mi-am creat unul cînd eram copil și l-am păstrat întotdeauna împreună cu echipamentul de campare, în buzunar, atunci cînd mergeam în excursii. Iată un plan elementar, adaptat după *Ghidul Cercetașului*.

Mai întîi, cumpără un recipient impermeabil, destul de mic încît să intre în buzunar, însă desul de mare cît să poată încăpea în el toate lucrurile. Poți găsi astfel de recipiente

foarte bune, cu capac de plastic transparent, la raioanele cu echipament pentru pescuit sau în magazinele cu produse sportive. Adună următoarele obiecte și aranjează-le astfel încât ele să încapă perfect în cutie : 1) o brichetă mică ; 2) o lanternă subțire (ca un pix) ; 3) o luminare de urgență ; 4) o busolă ; 5) o lupă ; 6) un fluier ; 7) lame de ras cu o singură margine ascuțită sau cuțit X-Acto ; 8) fir rezistent de nailon pentru undiță ; 9) cârlige de pescuit de diferite dimensiuni, plumb, muște și filatoare ; 10) o sîrmă de 15-25 cm, ușorară și flexibilă, pentru capcane ; 11) bandă adezivă, lată de 2,5 cm, lungă de 40 cm ; 12) un carnețel și un pix ; 13) folii de aluminiu (patru coli pătrate cu latura de 30 cm), din care poți face ustensile de băut și gătit ; 14) bandaje de diferite dimensiuni ; 15) tablete cu iod, pentru purificarea apei ; 16) ace și fir de nailon pentru reparații ; 17) câteva punguțe de plastic care se pot închide ermetic.

Dacă mai rămîne loc, ai mai putea adăuga și alte lucruri. De exemplu, eu am tăiat cîteva cutii de conserve ca să fac niște capete de săgeți, îndoite în lungime pentru a le conferi forță. Nu ocupă aproape deloc spațiu și, dacă ar fi trebuit (ceea ce nu s-a întimplat), aș fi putut face din cutii și din fir de undiță un set întreg de arcuri și săgeți. Mai am, în afară de trusa de prim ajutor, puțin ser antiviperin și niște spray pentru țințari. La final, include în pachet și o listă de verificare a tot ceea ce conține, ca să poți înlocui lucrurile folosite.

Lecția 8. Căutarea hranei

În locurile unde am stat în ultimii 25 de ani cresc din abundență mure sălbatice, care se coc la sfîrșitul lunii iulie și toamna. Îmi place extrem de mult să merg la cules de fructe sălbatice, iar acest lucru mi se pare o experiență profund meditativă. Pentru că este cald, port doar pantaloni scurți și sandale. Încerc să nu fiu zgîriat de rugi, considerînd aceasta un fel de disciplină asemănătoare celei din artele marțiale. Provocarea constă în a le mînuî cu grijă, atent la ghimpii de pe fiecare creangă care așteaptă orice mișcare greșită, a străbate încîlcitura cu virfuri ascuțite și a smulge cele mai zemoase și mai suculente comori din gura colțoasă a rugului-balaur. Rareori ies complet nevătămat ; privesc aceste inevitabile zgîrieturi ca pe niște răni de război cu care mă mindresc.

Probabil că ai auzit povești romantice despre „Marea Vinătoare”, în care cete de vînători hăituiiau și vînau mamuți, urși de peșteră, foci, bivoli, bouri sălbatici și căprioare, pentru a hrăni tribul. Foarte multe povești și filme au înfățișat aceste vînători ca pe cele mai mărețe aventuri, cu animalele ucise atîrnînd de niște prăjini purtate de bărbați pe umeri și apoi pusela proțap, deasupra unui foc. Există însă o altă parte, mult mai importantă, a acelor societăți vechi, care este foarte frecvent trecută cu vederea – culegătorii ! Chiar și în aceste comunități axate mai ales pe vînătoare, 80% sau chiar mai mult din hrana consumată provine din *cules*, și nu din vînătoare !

Stilul în care își fac cumpărăturile oamenii din ziua de azi este deseori comparat cu vînătoria și culesul. Bărbații intră într-un magazin întocmai ca vînătorii : ei au un anumit scop în minte, merg direct la țintă, își înhață prada și se întorc acasă cu un strigăt triumfător de genul : „Am obținut-o !”. În schimb, femeile tind să se manifeste la cumpărături ca la cules : ele se tot plimbă prin magazine alegînd cîte ceva, căutînd cu meticulozitate, fără a fi interesate de un lucru anume, dar punînd în coș lucrurile care par gustoase.

Eu, personal, sînt mai degrabă tipul culegătorului decît cel al vînătorului. La urma urmei, cum au învățat strămoșii noștri care plante, frunze, semințe, fructe săbatice, rădăcini, fructe, nuci, ciuperci și chiar insecte erau comestibile sau aveau proprietăți medicinale și care erau otrăvitoare ? Cum au învățat oare să transforme în hrană lucrurile necomestibile, cum este porumbul sau grîul ? În timp ce vînătorii își perfecționau virfurile de lance, arcurile și săgețile, capcanele pentru urși și gropile pentru mamuți, culegătorii învățau principiile de bază ale agriculturii, știința plantelor medicinale, medicina, farmacologia și alchimia. Culegătorii – atît femei, cît și bărbați – au devenit șamanii triburilor, primii vrăjitori. Nu numai că au descoperit toate plantele medicinale și comestibile, ci și-au transmis mai departe cunoștințele, de-a lungul timpului, cu ajutorul unor îndrumare numite *farmacopee*.

Temă: caută plante sălbatice comestibile

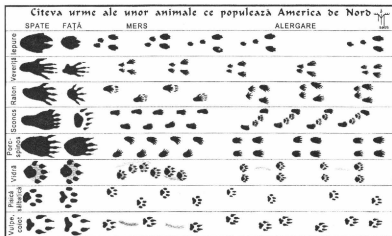
Plantele sălbatice comestibile pot fi găsite pretutindeni în lume, în toate anotimpurile. Ele sînt fructe, nuci, boabe, bace, cereale, seve și verdețuri – toate gata de cules. Tot ceea ce trebuie să faci este să le recunoști și să știi cum să le prepari. Cumpără-ți un ghid al plantelor sălbatice comestibile din regiunea ta, care include și rețete. Îl poți găsi la orice librărie sau magazin de produse destinate excursiilor. Apoi vezi cîte plante găsești și cum le poți prepara. Gătește-l și servește-le familiei sau prietenilor tăi. Căutarea plantelor sălbatice comestibile reprezintă o adevărată aventură – mai ales dacă aduci destul cît să poți împărți și cu alții, să mănînci cu fulgi de ovăz ori să faci plăcinte. Trebuie să porți haine potrivite care să te protejeze și să ai cu tine o găleată sau un coș. E deosebit de amuzant să fii însoțit de prieteni – cu care să pălăvrăgești, să cîmși, să iei o gustare, să glumești și să rizi, așa cum obișnuiau să facă vechii culegători încă din cele mai vechi timpuri.

Mie, personal, îmi place să merg prin sălbăcie în anotimpuri diferite și să găsesc plante gustoase care cresc peste tot în jurul meu. În timp ce caut ceva bun de mincat (și pentru a duce și acasă), mă simt profund legat de strămoșii mei șamani de acum mii de ani. Totuși, unele plante sînt otrăvitoare sau necomestibile. Iată o regulă importantă : *nu mîncă niciodată ceva ce are gust amar sau rău !*

Lecția 9. Animalele de pradă

Multe animale foarte respectate și admirate sînt prădători naturali, iar istoria umanității a făcut întotdeauna trimitere atît la vînătoare, cît și la căutarea hranei în sălbăcie. Eu prefer să nu ucid reptile, păsări și mamifere – pentru hrană sau din oricare alte motive. Dar nici nu cred că a face aceasta este ceva *greșit*. Fiecare optează pentru acel tip de hrană care i se potrivește.

Luarea urmei : indiferent dacă urmărești animalul pentru a-l vîna sau doar pentru a-l fotografia, ar trebui să înveți să recunoști urmele de labe, bălegarul și alte indicii ale

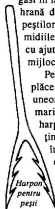


animalelor ce populează zona în care trăiești. Cînd ajung la o mlaștină, o plajă sau un cîmp acoperit de zăpadă, sînt mîndru că pot identifica multe sau chiar toate aceste urme – îmi notez detalii legate de modul de deplasare (mers sau fugă), cîte animale sînt și ce au făcut.... Căprioarele nu numai că lasă urme de copite, ci fac și cărări prin pădure. Mai caută și alte semne în afară de urmele de pași – cum ar fi iarba călcată în picioare, crengile rupte, coaja roasă de pe copaci, firele de blană agățate de ghimpi... Iată mai sus cîteva dintre urmele specifice animalelor din America de Nord; vezi dacă poți observa vreuna dintre ele în următoarea excursie făcută.

Pescuitul: apa și sursele ei de hrană reprezintă moștenirea noastră naturală. Putem găsi în lacuri, piraie și smircurile rămase după reflux la malul mării o abundență de hrană delicioasă, sub forma scoicilor, midiilor, melcilor, racilor, crustaceelor și peștilor. Multe dintre acestea sînt foarte ușor de prins și cules – mai ales scoicile și midiile, care nu pot scăpa prin fugă! Racii și crabii se prind cel mai bine noaptea, cu ajutorul lanternei, cînd se adună în număr mare în ape puțin adînci. Apucă-i de mijloc, din spatele cleștilor, și pune-i într-o pungă sau un coș.

Peștii se prind ceva mai greu. Dacă pescuiești pentru hrană, și nu doar de plăcere, lasă deoparte undițele și instrumentele convenționale. Peștii mici pot fi uneori mînați în ape puțin adînci și apucați cu mina sau prinși în plase. Cei mai mari pot fi îngrădiți într-un stăvilar făcut din pietre sau lemn și înțepați cu harpoane ascuțite, pe care le poți confecționa ușor din crengi de copac bifurcate – ține în liniște harponul chiar deasupra suprafeței apei, apoi înfinge-l cu rapiditate într-un singur pește. Pescuiește noaptea, cînd peștii vor fi atrași și paralizați de raza de lumină a lanternei.

Peștii care trăiesc în ape mai adînci se vinează cu cîrlige, fir de undiță și plumb, fiind atrași cu momeli. O trusă care să conțină toate aceste instrumente nu ocupă mult loc în echipamentul tău și merită să o iei cu tine



în orice excursie. Poți lega firul de undiță de orice capăt al unei crengi improvizate sau îl poți ține, pur și simplu, în mână. Cea mai bună este momeala vie – mai ales viermi, rîme, omizi și gândaci mari (le poți găsi pe toate sub pietre sau copaci căzuți). Ca să ai rezultate mai bune, întli „testează” zona, aruncînd bucățele mici de mîncare, apoi pescuiește. După ce l-ai prins pe primul, poți folosi drept momeală intestine de pește.

Este important să poți curăța și găti peștele singur. Îți recomand să rogi pe cineva experimental să te învețe. Cred că nu există nimic mai gustos decît peștele proaspăt gătit într-o varietate de moduri deasupra unui foc !

Secțiunea a V-a. Aventuri în natură

*Aventurile ! Ce lucruri neplăcute, deranjante și incomode !
Te fac să întârzi la cină ! Nu înțeleg de ce alții sînt atrași de ele.*

Bilbo Baggins (în *Hobbitul*, p. 4)

Lecția 1. Introducere: natura este cel mai bun învățător

Indiferent ce spune Bilbo, mie îmi place la nebunie să iau parte la aventuri (pînă la urmă, chiar și el a ajuns să iubească aventura). Cînd aveam șaizeci și ceva de ani, urcam virfuri înalte de munți și mă scufundam pe fundul mării. M-am tîrît prin galeriile înguste ale peșterilor preistorice, cu pereți pictați, și am sărbătorit eclipse totale de soare în mijlocul cercurilor făcute din pietre ancestrale. Am călătorit prin jungla pădurilor tropicale din Peru, Australia, Noua Guinee și Costa Rica, am rătăcit prin pădurile de conifere din Califia și am înotat în apele limpezi de la baza cascadele înalte învăluite de cețuri din Hawaii.

Am pășit alături de unicorni pe Tărîmul Renașterii și am înotat cu sirenele în lagunele Pacificului de Sud. Am călărit cămile și elefanți, am mîngiat tigri și delfini și m-am alăturat turmelor de căprioare sălbatice și canguri, scărpînîndu-i după ureche.

Am dormit sub cerul liber în deșert și am coborît tîrîș în craterele vulcanilor stinși. Am mers pe potecile incașilor și le-am explorat vechile ruine pe lună plină. M-am îmbăiat izvoare naturale fierbinți și am tremurat de frig pe ghețarul din Alaska. Am căutat scoici negre, albe și transparente printre nisipurile plajelor. Am navigat cu caiacul printre aligatorii lungi de trei metri din mlaștinile Everglade din Florida și m-am scufundat printre rechinii-balenă, lungi de nouă metri, în Marea Coralilor. Și am bătut cărările morții, unde oasele și craniile erau îngîrămadite cu sutele și miile, de fiecare parte a drumului, ca trunchiurile de copaci.

Toate aceste lucruri și multe altele... am privit întotdeauna viața ca pe o poveste de aventuri nesfîrșite. Și fiecare aventură prin care am trecut mi-a oferit cîte o lecție. Totuși, cea mai importantă dintre toate este următoarea : natura este cel mai bun învățător.

Lecția 2. Apa

Apa – natura la tine acasă

(Lady Pythia)

Apa poate să netezească, să modeleze și să lustruiească pînă și cele mai dure pietre. Cînd trebuie să înveți să devii maleabil, cînd viața îți oferă lecții dificile și te umple de teamă sau durere, dacă inima se întristează atunci cînd tragi învățăminte despre iubire și dăruire și ai tendința să devii dur ca stîncă pentru a te proteja – oprește-te un moment și ia aminte la puterea vindecătoare a apei. Oferă-te apei, chiar dacă o faci doar în cada de baie.

O baie în apa mării poate fi reprodusă aproape întocmai dacă adaugi o jumătate de cană de sare și o cană de oțet de mere la o cadă de apă fierbinte. Această apă curăță toxinele din organism și o simți pe piele întocmai ca valurile oceanului. Dacă dorești, poți adăuga și alge. Apa în care te vei cufunda îți va înlătura orice energie negativă, frică și durere. Apa te va preschimba, dacă vei învăța să-ți oferi asperitățile spre a fi curățate și lustruite. Îți va absorbi grijile și, combinată cu sarea, va purifica tot ce este murdar. Una dintre cele mai importante lecții oferite de apă este cum să renunți, înțelegînd astfel mult mai bine ceea ce oceanul primordial al conștiinței, asemănător oceanului din care a luat naștere viața, trebuie să te învețe în tăcere despre eul tău interior, cel în care apa te adîncește, chiar și acasă.

Dacă ai să încerci vreodată să scoți la lumină ce e mai bun din tine, vei găsi această putere în ploaia ce cade domol. Stai în ploaie și lasă-ți furia să fie preschimbată de picături pentru că, așa cum ele curăță cu blindețe pămîntul și aduc hrană plantelor și copacilor, pe tine te pot ajuta să te schimbi și să evoluezi – dacă le vei permite. Lasă apa ce cade să te ajute să-ți găsești punctul de echilibru și privește situația dintr-o nouă perspectivă, diferită și mai sănătoasă.

Rîul

Unsprezece ani din viață (cei mai mulți pe care i-am petrecut în aceeași casă) am locuit cu familia chiar lângă Rushing River (Rîul Învîlburat – sau *Rîul Rusc*, cum îl numeau oamenii...). Curtea noastră din spate era, de fapt, o plajă intimă și o scăldătoare, deasupra căreia atîrna o funie agățată de un copac înalt. Vidrele și somonii se jucau în apa curgătoare, egretele și pescărușii vinau în bălți, iar prietenii mă vizitau tot timpul. La începutul fiecărei veri obișnuiam să merg la un magazin și să cumpăr o mulțime de anvelope de camion uzate, dar încă bune de umflat. În cele mai multe weekenduri, ne adunam cîțiva prieteni, fiecare cu anvelopa sa, și ne duceam în susul rîului, de unde pluteam la vale, înapoi spre locul de unde plecaserăm – uneori chiar mai departe.



De-a lungul drumului, experiența în sine ne oferea atât de multe învățăminte, încât am ajuns să mă gîndesc la ea ca la o lecție magică. Treceam prin viltori cu apă înspumată, prin ochiuri de apă liniștită, printre bolovani imenși ce formau pasaje înguste, stînci înalte de pe care puteai sări, plaje nisipoase și bancuri de prundiș. Purtați de curent, cu brațele și picioarele lipite de marginile anvelopei, prinși în îmbrățișarea nimfelor râului și privind lumea ce se perinda sub ochii noștri, acel loc mi s-a părut perfect pentru meditație și reflecție. Cunoscînd acel riu, am ajuns să *cunosc* riurile și acum pot naviga fără nici o problemă cu pluta, canoa sau caiacul. Am făcut chiar rafting pe apele înspumate ale unor riuri din Costa Rica!

Iată cîteva dintre cele mai bune lecții pe care le-am primit de la riu.

1. Fluxul conștiinței curge ca un rîu. Spiritul curge precum apa. Caută întotdeauna să se reîntoarcă la sursă și își găsește mereu echilibrul. Ca și apa, spiritul poate fi pentru un timp controlat, deviat sau îngrădit. Pînă la urmă, zăgăzurile se vor rupe însă și spiritul, întocmai ca apa, va curge liber și își va urma cursul firesc. Apa și spiritul deviate vor găsi o cale de a ocoli obstacolul și de a-și croi alte canale, pentru a se reuni cu principalul curs. Stăvilarele vor fi într-o zi inundate și luate de valuri, iar curgerea va continua – întotdeauna către ocean, de unde a provenit. Așa cum apa curge mereu în aval pentru a se contopi cu oceanul vast, la fel spiritul curge în sus, pentru a se contopi cu oceanul cosmic etern de deasupra.

2. Lasă-te purtat de curent. De fiecare dată cînd rîul se desparte în două brațe, dai de o stîncă mare aflată în drum, o aglomerare de bușteni, o insulă sau ape învolburate și nu poți vedea mai departe, ca să știi ce cale să urmezi; secretul este să observi încotro se îndreaptă curentul. Acolo unde e cel mai puternic, va exista un „V” în apă. Tot ceea ce trebuie să faci este să-ți îndrepți anvelopa către centrul V-ului. Dacă ai încredere în curs și nu i te împotrivești, vei deveni una cu el și te va trece de toate obstacolele. Deseori, cei lipsiți de experiență încearcă să vislească disperați pentru a evita apa furioasă și se lovesc de pietre, bușteni și taluze ori se învîrtesc la nesfîrșit într-un vîrtej lăaturalnic și rămîn în urma celorlalți. Așa e și în viață; ideea este să înveți să observi curgerea curentului și apoi să te lași dus de el. Poate că centrul curentului îți va părea rapid și înfricoșător, dar aceasta este cea mai sigură cale de urmat.

3. Poți schimba cursul riurilor mari cu mîinile goale! Fiecare rîu începe de la un izvor micuș. Dacă te întorci îndeajuns de mult în susul apei, către sursă, cursul aceluși izvor poate fi schimbat doar prin mutarea cîtorva pietricele. În aval, ar trebui să muți bolovani, iar și mai jos – chiar munți întregi. Am mutat o mulțime de pietricele la vremea mea – și chiar cîțiva bolovani – și am deviat cîteva izvoare mici care tindeau să devină torrente furioase, capabile să sape canioane adînci și să mute munți din loc. Întocmai ca și apei, conștiinței nu li poți rezista și, în Epocile Întunecate (cum este cea actuală), îmi hrănesc inspirația și speranța din această certitudine.

Temă: călătoria cu anvelopa

Găsește un rîu sau un pîriu larg, aflat în apropiere, potrivit pentru o călătorie cu anvelopa în timpul verii. S-ar putea să trebuiască să faci unele cercetări înainte. Nu trebuie să fie atât de mic încît apa să nu curgă sau prea puțin adînc; nici prea mare sau rapid, încît să

reprezintă un pericol. Riurile ideale pentru caiac sînt la fel de bune și pentru călătoria cu anvelopa, atît timp cît există un curent care să te poarte la vale. Ia cu tine niște prieteni – și măcar un adult cu experiență – cărora le place să se dea cu anvelopa. Cumpără niște anvelope de camion și umflă-le pînă capătă forma unor gogoși mari. Încalță-te cu pantofi sport sau cu sandale de gumă, pe care să nu le poți pierde în apă. Încearcă diferite manevre într-un ochi de apă liniștită, înainte de a te aventura în apa curgătoare. Dacă te răstorni, ține-te strîns de anvelopă! Vei avea nevoie de o camionetă care să vă ducă, împreună cu „bărcile”, în susul riului, la locul de pornire, și apoi să coboare să vă ia de la locul de sosire. E bine să începi cu distanțe scurte și ușoare – cam de un kilometru și jumătate – și să le mărești gradual, pe măsură ce capeți mai multă experiență. Lasă-te purtat de curent și conțopește-te cu fluxul cosmic al conștiinței...

Oceanul

Sîntem copiii marelui Ocean-Mamă, pîntecele oricărei forme de viață, la care s-au întors cîndva strămoșii noștri pre-umani și de care sîntem încă atrași în mod irezistibil. Plasma singelui care curge prin venele noastre este alcătuită în principal din apă de mare, cu aceeași compoziție chimică ca și cea a mărilor străvechi de la care s-au format, cu mai mult de 500 de milioane de ani în urmă, sistemele noastre circulatorii.

Migrațiile popoarelor au urmat, de regulă, căile apelor. Indiferent dacă se aflau de-a lungul coastelor oceanelor sau de-a lungul riurilor, așezările timpurii erau întotdeauna lângă apă. Nu este greu să ți-i imaginezi pe primii *hominizi* (proto-oameni) și pe cei mai avansați, adevărații oameni, mergînd, bălăcindu-se și înotînd de-a lungul coastelor mărilor și în riuri, populînd astfel globul. Faptul că erau înotători și scufundători i-a ajutat să se deplaseze în căutare de hrană, deoarece populațiile creșteau și clima era în permanentă schimbare (Phillip V. Tobias, *Water and Human Evolution*).

Temă: întoarce-te la mare

Dacă locuiești în apropierea oceanului, învață să-i cunoști magia și misterul. Cercetează-i nisipul plajelor și golfurile și vezi dacă poți găsi ceva pentru colecția ta (nu lua *niciodată* ceva viu dintr-un golf!). Perfecționează-ți stilul de înot și învață să faci pluta (și chiar *boogie boarding*, dacă te afli la locul potrivit). Ia-ți cu tine o pereche de labe, o mască și un tub cu oxigen și explorează viața adîncurilor mării (*întotdeauna* cu un partener!). Dacă apa din zonă este rece, ia-ți și un costum de scafandru. Pentru a trăi o experiență completă, ia lecții de scufundări, obține un certificat și fă asta împreună cu un grup și un profesor profesionist.

Scufundările reprezintă pentru mine o experiență uimitoare, care ne conectează imediat la



moștenirea de 500 de milioane de ani, pe care o avem ca fii ai oceanului, și ne deschide gustul pentru lipsa gravitației din spațiul cosmic, acolo unde se află cu adevărat destinul nostru. Nu există nimic în lume care să se compare cu senzația de plutire – poate doar cea a zborului – într-un echilibru perfect în valuri, cu marea involburată ce ne-nconjoară, sincronizându-se cu oceanul ce pulsează în trupurile noastre. Cred chiar că atracția noastră pentru trenulețele din parcurile de distracții, precum și visele universale legate de zbor reflectă amintirile noastre profunde despre viața lipsită de gravitație din adâncurile mărilor și accederea intuitivă către ceruri.

Lecția 3. Noaptea

*Planetă cu inima-mpietrită ce stăpânește noaptea,
Cea care șterge culorile.*

Roșu este negru, iar galbenul alb.

Noi hotărîm care este cea potrivită...

Și care este doar o iluzie.

Moody Blues (On the Threshold of a Dream)

Timp de 150 de milioane de ani, dragonii au stăpînit Pămîntul. Pe toată durata acestor eoni, în timp ce dinozaurii creșteau pînă la 30 de metri, cîntărind cam 100 de tone, cele mai mari mamifere nu depășeau dimensiunile unei pisici domestice. Dacă ți se pare acum că scheletele reconstituite ale acestor monștri preistorici sînt imense, imaginează-ți cît de uriașe li se păreau aceste creaturi micuților noștri strămoși! Dragonii au dominat în totalitate pămînturile, mările și cerurile. Dragonii mărilor puteau ajunge la dimensiunile unei balene din zilele noastre, iar cei zburători – la mărimea unor avioane mici. Ei erau peste tot – cu trei excepții. Nici un dinozaur nu a trăit sub pămînt, nici unul nu s-a urcat în copaci și foarte puțini vinau pe timpul nopții.

Dragonii nu au fost niște șopîrle mari, greoaie, proaste și cu sînge rece, așa cum au presupus mult timp oamenii. Ei erau membri activi, cu sînge cald (deseori acoperiți cu pene) ai unei clase anume – *Archosauria* –, din care au supraviețuit doar păsările din zilele noastre. Ca și acestea, ochii dragonilor erau făcuți pentru vederea diurnă, cu receptori de culoare (numiți *conuri*). Doar către sfîrșitul domniei lor, odată cu apariția răpitoarelor, cîteva dintre ele au dezvoltat ochi imenși, dotați cu receptori alb-negru, ultrasenzitivi, numiți *bastonașe*, ca aceia pe care-i putem găsi astăzi la bufnițe și la păsările de noapte. Răpitoarele – de departe cele mai inteligente dintre toți dragonii – au fost primele și singurele capabile să vîneze pe timpul nopții, așa cum fac pisicile și bufnițele în zilele noastre. Ce vinau ele? Întocmai ca pisicile și bufnițele, vinau mamifere nocturne.



Singurul mod prin care mamiferele au reușit să supraviețuiască pe perioada acestor 150 de milioane de ani de dominație a dragonilor a fost să profite de slăbiciunile lor. Unele animale se ascundeau sub pămînt, iar altele au ajuns să trăiască în copaci. Hirciogii ieșeau doar noaptea, cînd dragonii dormeau. Ca să poată vedea în noapte, aceste mamifere au

renunțat în totalitate la conuri și și-au umplut retina numai cu bastonașe. Iată de ce aproape toate mamiferele din ziua de azi nu văd în culori, chiar și după ce dinozaurii au dispărut: pentru că aproape toate mamiferele din prezent descind din acele animale nocturne care locuiau sub pământ.

Însă unele mamifere au început să-și ducă existența în copaci, acolo unde dragonii prădători nu le puteau ajunge. Printre acestea s-au numărat *primatele* („primele”): veverițele arborescente, care au evoluat mai târziu în lemurieni, maimuțe, antropoide și om. Pentru că am trăit în copaci, n-a trebuit să renunțăm la vederea în culori în schimbul celei nocturne și ne-am păstrat atât conurile, cât și bastonașele. Primatele (și marsupialele) rămân singurele mamifere care pot vedea în culori; atât noi, cât și ele putem vedea în timpul nopții mai bine decât aproape orice altă pasăre.

Cînd eram copil, obișnuiam să mă uit noaptea pe fereastra dormitorului meu, cînd afară era lună plină. În timp ce toți ceilalți dormeau, eu exploram acea lume luminoasă și ciudată de argint, cu pete negre și cenușii. Nimeni nu se afla în preajmă și eram liber să hoinăresc prin curți, pe cimpuri și prin pădurile din vecinătate, de unul singur. Mă încîntau sunetele nopții – auzeam greieri, cicade, coioți, bufnițe și caprimulgușii țipător. Dădeam și peste alte creaturi ale nopții care-și făceau rondul și descopeream că nu le era deloc teamă de mine.

Foarte mulți ani mai târziu, partenera mea de viață, Morning Glory, a făcut o observație profundă: „Adevăratelor vrăjitoare și adevăraților vrăjitori nu le este frică de întuneric”.

Fetele Lunii

Luna noastră este fixată gravitațional, astfel încît aceeași parte este permanent îndreptată către Pămînt. Aceasta are mari zone distincte, întinse de curgeri de lavă, care de pe Pămînt par oceane. Astfel, strămoșii noștri le-au numit *maria* („mări”). Cînd privim luna plină, aceste *maria* par să semene cu trăsăturile unui chip. În diferite țări, aceste semne lunare distincte au fost atribuite Doamnei din Lună, Omului din Lună sau Iepurelui din Lună (văzut din Australia). Următoarea dată cînd va fi lună plină, vezi dacă le poți observa și tu.



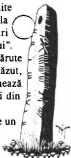
Lecția 4. Ley Lines

Peisajele verzi ale insulelor britanice sînt străbătute de linii misterioase care leagă cele două orizonturi, asemănătoare așa-numitelor „canale” ale planetei Marte. Ele sînt denumite *ley lines* și au constituit obiect de studiu și subiectul unor speculații intense – devenind și tema unui mare număr de cărți. Dealurile, stîncile verticale înalte, precum și cercurile de pietre de tipul Stonehenge au fost ridicate la intersecțiile și de-a lungul

acestor linii; în decursul mileniilor, în aceste locuri au fost construite multe biserici creștine. Cel mai mare mister legat de acestea se referă la fundamentul lor. Unii s-au gândit că aceste linii trasează cursul unor riuri subterane sau curenți geomagnetici și le-au numit „Cărrile Dragonului”. Alții cred că sînt reminiscențe ale drumurilor din timpul Atlantidei dispărute sau ale extratereștrilor. Am mers de-a lungul unor astfel de linii și am văzut, din vârful dealului Tor din Glastonbury, stîncile-obelisc care marchează trecerea lor spre orizont. De asemenea, i-am întrebat pe cîțiva prieteni din Londra despre aceste linii și ei mi-au spus o poveste incredibilă.

În timpul Erei Glaciare, s-a adunat atîta apă în ghețarii înalți de peste un kilometru care acopereau cea mai mare parte a pămîntului, încît nivelul mării era mai scăzut cu 13 metri față de cel actual. Canalul englez din Marea Nordului era doar pămînt uscat, pînă în Scandinavia, iar Europa de Vest arăta întocmai ca harta Pămîntului de Mijloc a lui Tolkien, Comitatul fiind în Anglia. Turme întregi de caribu străbăteau, în migrațiile lor anuale, întinderile acestei tundre – așa cum fac și azi în anumite zone din Canada, Alaska, Siberia și Scandinavia. Ca și acum, se adunau în șiruri lungi și înguste și, de-a lungul zecilor de mii de ani, acestea au devenit cărrile vizibile – mai ales că pămîntul a fost fertilizat timp de eoni de *fewmet* (bălegarul lor)!

După ce treceau turmele de caribu, apăreau în această zonă plină de îngrășămint ciuperci halucinogene numite *Amanita muscaria*. Triburile nomade ce trăiau de pe urma acestor căprioare minunate, pe care le însoțeau (așa cum se mai întîmplă și astăzi, în unele locuri), au mîncat aceste ciuperci și au avut revelații. Așa au ajuns să ridice repere din stînci mari la orizont și dealuri înalte de-a lungul acestor cărrile, astfel încît să le poată urma cu ușurință, chiar și atunci cînd erau acoperite de zăpadă. Răscrucile importante de drumuri au fost marcate cu cercuri de pietre, care au rămas acolo mult după ce gheața s-a topit și mările și-au ridicat nivelul, iar turmele de caribu au dispărut în totalitate. Secole mai tîrziu, acestea au devenit locuri sacre de ritual. Așa că, bineînțeles, cînd misionarii creștini au dorit să construiască biserici, nu exista un loc mai bun decît aceste pămînturi sfinte.



Lecția 5. Locuri sacre

(de Jesse Wolf Hardin)

Toată această lume naturală în care trăim este sacră... magică și animată. Toată această lume ne învață cîte ceva și fiecare pîrticică din ea are nevoie de dragostea și protecția noastră. Însă unele locuri sînt mai însuflețite decît altele, avînd concentrații importante de energii și inspirație, la îndemîna vrăjitorilor căutători. *Genius loci* („spiritul locului”) dă de știre, incită și inspiră prin zone specifice, prin forme de relief vibrînd de forța magică pe care vechii greci au numit-o *plenum*. Ele au deseori forma unor margini și extremități, cu forme simetrice și rădăcini mitice: caverne și peșteri, cascade și izvoare, riuri ce străbat canioane și vîrfuri înalte de munți, deșerturi încîntătoare și golfulețe, poieni circulare și dumbrăvi de stejar.

Uneori, locurile sacre nu sînt încărcate doar de voința și spiritele Pămîntului viu, ci și de venerația ritualică și de susținerea conștientă, de ceremoniile și vrăjile nenumăratelor

generații. Aproape toată lumea știe câte ceva despre așezări bine cunoscute, cum ar fi Mesa Verde din Colorado, Stonehenge din Anglia și vechea Petra – însă fiecare regiune, fiecare cumpănă a apelor are anumite locuri în care vibrația e mai intensă, unde viziunile noastre devin mai clare, iar visele sînt mai imperioase și mai vii.

Cînd eram tînr, m-am scîldat în emanațiile Muntelui Shasta, am mers desculț printr-o pădure de pini suspinători din Black Hills, în ținutul Sioux, și m-am strecurat dincolo de porțile închise ale Park Service-ului, ca să-mi petrec noaptea în kivele subterane din Chaco. Fiecare mi-a oferit noi experiențe și învățăminte și am încercat să le slujesc pe toate la fel de bine. Apoi, în 1980, mi-am urmat cea mai puternică revelație a vieții, către un anumit curs al unui anumit rîu din New Mexico, bine ascuns în zonele sălbatice și incîntătoare din Gila, în America de Sud. Pînă acum 900 de ani, casa noastră Sanctuar servea drept centru de ceremonii pentru acei indieni străvechi pe care arheologii și mundanii îi numesc „Mogollon”, dar care se cunoșteau între ei sub numele de Vraci Iubiți. Astăzi, cînd vin la noi studenți și ucenici pentru a învăța, fiecare dintre ei încearcă să contribuie la restabilirea unei descendențe sacre de scop și obligație, magie și dragoste.

Fie că umblăm prin cea mai pustie sălbăticie sau doar printr-o zonă ascunsă și îndrăgită, plină de vegetație, a unui parc din apropiere, un mod de a măsura sacralitatea unui loc este să urmărim cît de tare ne afectează el. Deseori începe cu ceea ce ar părea o invitație, un semn sau o senzație. Am putea simți că sîntem priviți sau evaluați de entitățile locului, trăind astfel un moment de frică sau groază. Dacă avem însă mintea liniștită și inima pură, vom fi nu numai acceptați, ci și inițiați, instruiți, încurajați și înzestrați! Așezările sacre ne confirmă rolul personal în îndeplinirea jeluului sacru al Geei.

Canioanele

(de Jesse Wolf Hardin)

Ca mulți alți tineri, am fost și eu atras de cele mai înalte piscuri, de acele locuri din care puteam privi totul în jur și eram la o oarecare distanță de mundanii ce mișunau la picioarele mele. Însă, odată ce am ajuns la pubertate, am început să mă simt atras de ascunzători secrete din albiile secate și de umezeala unui rîu care își croiește mereu calea și destinul prin roca dură a muntelui. Canionul intrupează feminitatea, iar noi, bărbații, căutăm atît echilibru, cît și frumusețe în îmbrățișarea spiritului și formelor sale. Doar aici cele două trăsături ale ființei noastre, yin și yang, se întîlnesc și se combină. Apa feminină ne spală tălpile și picioarele, în timp ce reflectă stincile bărbătești ce se ridică spre cer ca niște aripi de granit.

Chiar și cei care nu le vor vizita niciodată cunosc numele unor trecători din Africa, canioane din Utah sau *Canon de Cobre* din Mexic, serpentinele întortocheate din Snake, Idaho, și Canionul Negru din Gunnison. Se spune că vizitatorul obișnuit petrece doar cinci minute în zonele parcului, privind de la înălțime Marele Canion, însă, bineînțeles, adevărata experiență începe odată cu explorarea adîncimilor sale. Canionul, întocmai ca riul, presupune o



afundare completă; doar așa îi vom putea simți magia. Întotdeauna fără să simțim vreo povară – așteptând cu înfrigurare, îmbătați de emoția scufundării.

Canionul este o deschizătură în pământ, ca un fel de peșteră fără tavan. Este o cale către senzualitatea crescândă și către cunoașterea de sine, către o apropiere intimă a eului cu restul, cu locul și cu spiritul. Îmi amintesc prima dată când am văzut ceea ce urma să devină misiunea mea profetică și casa mea pe viață, canionul, la 200 de mile spre sud de Marele Canion, în Gila din New Mexico. Străbaterea distanței din zona parcului, din ținutul Pădurii Naționale, spre centrul sanctuarului, necesită peste șapte zile cu mașina de teren, scufundări și traversări de râuri, fiecare pasaj trecut conectându-ne din ce în ce mai mult cu spiritele și trupurile noastre, dar și cu împrejurimile încântătoare. Pe măsură ce canionul se îngusta, m-am simțit apropiat, acceptat și protejat și m-am îndrăgostit imediat. Aici am descoperit revelația metaforei, un mariaj perfect între masculin și feminin: greul și ușorul, interiorul și exteriorul, celebrarea și manifestarea.

Pentru vrăjitorul practicant sau începător, călătoria în trupul și misterul canionului devine o aventură sacră: o explorare a semnificației și a locului, o relație aventuroasă cu eul magic și cu spiritul însuflețit – un loc al angajamentelor păstrate, al promisiunilor date – însuși Pământul plin de inspirație.

Fântinile și izvoarele

Se credea în trecut că fântinile dorințelor erau păzite de zâne sau de alte spirite ale naturii, care trebuiau răsplătite cu o monedă, înainte ca dorința să fie rostită. Acestea și alte fântini sacre și-au câștigat în primul rînd reputația datorită mineralelor sănătoase din apă. Pentru că strămoșii noștri au băut din ele fără a fi conștienți de acest aspect, ei au privit proprietățile curative ale apei cu respect. Romanii aduceau daruri valoroase pentru a îmbuna spiritele fântinilor înainte de a bea, câștigîndu-le astfel bunăvoința. Se spune că, dacă jumătate din apa luată din diferite fântini este turnată în pământ și jumătate i se dă bolnavului, vindecă febra.

(Patricia Telesco)

M-am îmbăiat în izvoarele naturale fierbinți aflate în pădurile de conifere din Oregon, în Deșertul Mojave și în canioanele din Colorado. Unele erau limpezi ca cristalul, altele atât de mocirloase, încît aveai impresia că te scalzi în lapte. În unul dintre ele, numit Hot Creek, există găuri mari, circulare, aflate în albia puțin adîncă a pîrului, pe marginea cărora poți sta, bălăcindu-ți picioarele în apa fierbinte de sub tine. Dacă înoți sub apă prin aceste găuri, poți simți cu tot trupul vibrațiile bolovanilor aflați în vîltoare dedesubt; seamănă cu bătăile inimii Mamei!

Cascadele

Cascadele sînt locurile unde au avut loc atît ritualuri minunate, cît și accidente teribile. Puterea apei involburate are un efect aproape hipnotic și atrage deseori oameni care cad în vîltoare. Se zice că glasurile strămoșilor capătă ecou în apele agitate și pot oferi atît înțelepciune și profunzime, cît și avertismente.

(Patricia Telesco)

Am fost de cîteva ori în Yosemite Valley din California de Nord, primăvara, cînd cascadele sînt umflate de zăpezile ce se topesc la înălțimi. Poți merge pe anumite cărări care te conduc deasupra ori dedesubtul lor. Sunetul apei involburate care cade de la sute de metri este aproape asurzitor și picăturile pulverizate de apă te vor uda pînă la piele, însă culorile minunate ale curcubeului format de ionii negativi îți vor tăia răsufarea!



Ochiurile de apă

(de Abby Willowroot)

Numai în smîrcuri poți avea șansa de a trăi experiența vieții microscopice a mării. Un ochi de apă poate avea dimensiuni de cîțiva centimetri lățime și adîncime. Cu toate acestea, el este plin de o mare varietate de forme de viață, unele știute, unele complet necunoscute. Caută cu atenție și reține ceea ce vezi. La următoarea maree, mulți locuitori ai ochiului de apă vor pleca și vor fi înlocuiți de alții, veniți să trăiască o perioadă în golf, împreună cu lipitorile și alți rezidenți permanenți ai acestor regate miraculoase de la malul mării. Ochiul de apă durează cel mult cîteva ore, dispărînd apoi pentru totdeauna, fiind înlocuit de altă băltoacă și de alte ființe. Fiecare ochi de apă reprezintă o amintire vie a adevărurilor vieții despre fragilitate, schimbare și ireversibilitate.

Ochiurile de apă sînt locuri ale minunii infinite. Ele trebuie explorate, dar niciodată profanate. Darurile mării se înșiră pe țărm la fiecare maree. Comorile ochiului de apă reprezintă părți importante ale acestei biosfere minuscule și însuflețite. A lua ceva din această lume înseamnă a pătrunde neinvitat într-un alt tărîm, în casa altor ființe. Poți învăța foarte multe doar prin simpla observare a acestor medii de viață magice, fără a-ți face simțită prezența.



Peșterile

În timpurile străvechi, se credea că peșterile reprezintă pintecele Pământului-Mamă. Din momentul în care am stăpinit focul destul de bine încît să ne permită să ne aventurăm în pasajele întortocheate ce nu văzuseră niciodată lumina zilei, am intrat într-o lume ai cărei unici locuitori erau gîndacii orbi, peștii și tritonii – precum și lilieci dotați cu sistem sonar. La începuturile umanității, cavernele au devenit primele noastre altare.

În 1986, am mers în pelerinaj la Les Eyzies, în Valea Dordogne din Franța. Acolo, cu 20 000 de ani în urmă, oamenii de Cro-Magnon și-au făcut primele lor așezăminte, la intrarea nenumăratelor peșteri din stîncile ce străjuiesc și înconjoară valea. Și în alcovurile adînci și ascunse au pictat imagini magice, ale animalelor cu care au împărțit lumea. Iată cîteva notițe din jurnalul meu :



Daniel
Blair-Servant

86.3.7.8.p.m. – Astăzi am mers împreună într-un tur spre *la Grotte* (peștera) de *Font-de-Gaume* – una dintre puținele peșteri pictate care au rămas deschise publicului. Iată ce am găsit aici. Și am rămas uimit să descopăr ceva ce nu va apărea niciodată în fotografii. „Picturile” reprezintă mult mai mult de atît. Sînt desenate colțuri și scobituri naturale pentru a crea efecte tridimensionale atît convexe, cît și concave, iar luminile și umbrele create de lămpile cu ulei purtate în mînă *dau viață* figurilor ! Întocmai ca acele fețe tip basorelief, care par să se miște și să te urmărească prin încăpere, tot așa aceste figuri au o viață proprie.

La ieșire, am rămas în urma grupului, pentru a studia mai bine imaginile. Am observat că toate aceste animale pictate erau înșirate către ieșirea din peșteră – pentru a se naște. Ca și cum un inițiat zăpăcit și-a făcut drum către deschizătură, împreună cu animalele, și a apărut lîngă stîncă la răsăritul soarelui pentru a vedea cum toate acele animale pasc în turme mari, pe tot cuprinsul văii. Și atunci a știut : sîntem cu toții născuți din pămînt, cu toții copii ai aceleiași Mame.

Pădurea

Orice pădure care n-a fost niciodată cercetată are o lume proprie și ne conectează la un mister străvechi primordial, existent înaintea Epocii Omului. Cele mai vechi ecosisteme vii ale Pământului sînt pădurile tropicale. Multe dintre fructele și legumele cu care ne hrănim azi își au originea în aceste păduri. Ele acoperă în prezent doar 2% din suprafața Pământului, reprezentînd, cu toate acestea, mediul în care trăiesc mai mult de jumătate dintre speciile de plante și animale de pe planetă. Fructele și legumele din pădurile tropicale includ : avocado, banane, piper negru, nuci braziliene, ardei roșu, mahon, arborele de cacao, scorțișoară, cuișoare, nucă de cocos, arborele de cafea, cola, porumb, pătlăgele, smochine, ghimbir, ardei, lămii, portocale, papaya, paprica, arahide, ananas, orez, dovleac de iarnă, ardei dulce, zahăr, roșii, curcuma, vanilie și igname. Medicina viitorului va proveni din pădurile tropicale.

Cînd Morning Glory și cu mine ne-am mutat înapoi pe pămînturile din Greenfield Ranch în 1977, o mare parte din ținut era acoperit cu păduri de brazi Douglas, stejari, madrone – chiar și cu ceva conifere. Totuși, cu 50 de ani în urmă se defrișaseră anumite zone. Acestea arătau groaznic – buturugi de copaci bătrîni, drumuri prăpădite și crengi tăiate peste tot. Unul dintre locurile netede ce se aflau deasupra principalului izvor arăta ca Isengard după ce Saruman a distrus toată pădurea! L-am numit „Buruiana Blestemată”. În anii ce au urmat, am inițiat programe de împădurire pe tot cuprinsul ținutului, cu semințe obținute gratis de la Ocolul Silvic: semințe de cedru, pin Coulter și santal – pentru comercializarea lemnului pentru construcții. Am plantat mii de copaci – începînd cu Buruiana Blestemată.

Ne-am mutat din acel loc în 1985 și ne-am reîntors doar pentru a ține acolo ritualuri. După doi ani, în timpul Beltaine, cei care administrau atunci zona au vrut să ne arate ceva. Ne-au condus în vîrfurile unui deal, unde fusese odată Buruiana Blestemată. Acolo se afla acum o pădure bogată, deasă, de pini Coulter, înalți de 17 metri. Păsările își făceau cuib și cîntau pe crengi, iar iepurii țîșneau din vizuinele de sub pămînt. Era o liniște și o pace care învăluiau totul – parcă era pădurea Elven din Lothlorien. Și toate acestea alcătuiau magia pe care o creasem doar prin plantarea pentru viitor.

Luminișurile

Uneori, în mijlocul unei păduri dese, vom da peste un luminiș – nici un copac, nici măcar cioturi, doar iarbă verde. Astfel de poieni par insule în ocean sau oaze în deșert. Ele sînt locuri intime, magice. Cînd vei găsi un asemenea luminiș, mergi spre centrul său și așază-te sau întinde-te pe iarbă. Meditează și deschide-te lumii naturale ce te înconjoară. Închide ochii și ascultă sunetele păsărilor și ale insectelor, pe măsură ce se ridică și coboară, făcînd cercuri și spirale pe valurile unei simfonii stereo. Lasă-te purtat de aceste valuri pe tărîmul unde vorbirea nu are cuvinte, iar cîntecul îți curge prin vene.



Daniel Blair-Stewart

Inelele zinelor

Unele tipuri de ciuperci își vor întinde tulpinile spre marginea exterioară a organismului subpămîntean, alcătuiind un cerc cu diametrul de trei, patru, cinci metri sau chiar mai mult. Ele se numesc inelele zinelor, pentru că se spune că unele zîne sînt spirite ale ciupercilor, iar inelele sînt locurile în care acestea dansează în cerc. Unele dintre aceste inele ale zinelor sînt alcătuite din ciuperci halucinogene, iar altele chiar din varietăți otrăvitoare. Nu trebuie niciodată să te întinzi pe jos (mai ales, să nu adormi!) în mijlocul unui astfel de inel – te-ai putea trezi într-un alt timp și în alt spațiu!

Secțiunea a VI-a. Grădina ta magică

Lecția 1. Introducere: grădina unui vrăjitor

Grădinaritul reprezintă un mister minunat. Sint lecții magice care pot fi învățate doar prin experiența plantării, îngrijirii și recoltării hranei și ierburilor, având astfel grijă de trupul și spiritul tău. Am privit fascinat cum acele frunzulițe desfăcute creșteau zilnic, din ce în ce mai mari și mai puternice, transformându-se în plante cu muguri înmiresmați, ce erau polenizați de albine și fluturi, creind apoi hrană succulentă care se dezvoltă și se coace pentru a ajunge pe masa noastră.

Acum, când scriu această carte, este începutul lunii mai și mi-am petrecut ziua muncind în grădină. Mă dor mușchii, însă mă simt minunat! Am descoperit că a îngriji o grădină este un fel de magie, foarte importantă pentru viața vrăjitoarească. Nu există nimic mai miraculos în toată lumea aceasta ca nașterea unei noi vieți – fie că e vorba despre apariția unui bebeluș, a unor căței, despre ieșirea din ou sau încolțirea unei semințe. În lunile ce urmează, voi face câteva pauze de la scrierea acestei cărți pentru a cultiva, a plivi, a planta, a iriga, a îngriji și a recolta. N-ai vrea să mi te alături?

Dacă ai puțin loc liber în curtea din spate care poate fi transformat într-o grădină, îți recomand să încerci. Dacă nu deții un astfel de spațiu, poate că ai un prieten cu grădină, pe care l-ai putea ajuta. Unele zone din orașe au grădini comunitare, la îngrijirea cărora poți participa și tu. Dacă nu poți munci în propria grădină, încearcă măcar să vizitezi unele dintre cele mai frumoase grădini publice create de alții.

Există câteva tipuri de grădini – de plante medicinale, de zarzavaturi, de flori, chiar și grădini ornamentale. În această secțiune aș vrea să te încurajez să plantezi zarzavaturi și plante medicinale – cu câteva flori speciale amestecate printre ele. Informațiile pe care ți le voi oferi aici ar trebui să constituie o bază solidă, însă, în funcție de locul în care trăiești, ele ar putea fi adaptate destul de mult. Consultă pepinierele locale înainte de a cumpăra plante și semințe. Încearcă să-i cunoști pe oamenii care lucrează acolo și pune-le multe întrebări! Ai putea chiar să le împărtășești informațiile pe care ți le voi da și să le așculți opiniile...



Uneltele și accesoriile

Nu sînt necesare decît cîteva unelte de bază pentru grădinăritul la scară mică. De asemenea, vei avea nevoie de un loc în care să le păstrezi atunci cînd nu le folosești.

Lopata și furca: pentru a înlătura pămîntul, ia-ți o lopată cu marginea rotunjită, cu o coadă de 1,2 m. Cumpără și o furcă cu patru dinți.



Tîrnăcopul: vei avea nevoie de el doar cînd ai un sol foarte pietros; altfel, nu e necesar.



Grebla de oțel: ia-ți mai degrabă tipul îndoit decît cel care are minerul direct atașat la cap. Dimensiunea potrivită este de 40 cm lățime, cu 14 dinți.



Sapa: cumpără una cu o lamă de 18 cm și cu o coadă de 1,2-1,5 m.



Lopățica: este folosită pentru a săpa găuri mici, în care sînt plantați vîlstarii.



Furtunul de grădină: vei avea nevoie de unul suficient de lung încît să ajungă de la robinet în toate zonele grădinii și să fie dotat cu o duză de pulverizare (sau cu o vergea).

Mănușile: mănușile rezistente pentru grădinărit reprezintă o necesitate!

Patru reguli pentru grădinărit

În plantarea și îngrijirea unei grădini, există mulți factori importanți. Este un act al regăsirii echilibrului dintre tine și natură, care va da naștere unei grădini frumoase. Viziteaz-o zilnic și mulțumește-le Pămîntului-Mamă și spiritelor naturii, nutrind gînduri pozitive despre plantele tale, și vei fi binecuvîntat din plin pentru grija și atenția ta.

1. *Folosește doar îngrășăminte naturale* – bălegar și resturi de la gazon și grădină, rămășițe de la mese, gunoi.
2. *Mulțește-ți plantele cînd acestea ajung la 30 cm înălțime*, pentru a reține umezeala și a păstra pămîntul răcoros.
3. *Folosește doar pesticide naturale* – creează-ți propriile substanțe din usturoi, ceapă, ardei iute etc. Nu omorî insectele prădătoare și păianjenii de grădină. Încearcă să atragi păsările cu ajutorul bazinelor cu apă și a distribuitorilor de hrană. Plantează plante care alungă insectele (vezi mai departe).
4. Și, în final, *lucrează-ți grădina în funcție de fazele și semnele lunii*.

Lecția 2. Cum să-ți creezi o grădină de vrăjitor

Proiectarea și crearea grădinii proprii reprezintă o adevărată operă de artă și mulți oameni desenează hărți detaliate, care desemnează locul fiecărui tip de plantă. Dacă intenționezi să crezi o grădină mare și complexă, cu multe tipuri de ierburi și legume, totul s-ar putea transforma într-un proiect destul de amplu. Totuși, chiar și cel mai modest spațiu scăldat în soare poate deveni o grădiniță. Și, dacă nu ai deloc curte, ai putea planta căpsuni și alte plante într-un ghiveci pe care să-l pui la fereastră.

Iată un concept simplu pentru prima ta grădină, cu câteva plante de bază care vor constitui un început bun. Trebuie să ai patru secțiuni pătrate sau rectangulare, cu latura de 1,8-3 m, scăldate de soare. Ele pot fi grupate fie într-un singur pătrat sau dreptunghi, fie aliniate, fie separate, fiecare fiind în altă parte a curții tale. Dacă sînt unite, va trebui să aibă cărări bine delimitate, ca să poți ajunge la ele din toate părțile, fără să calci pe plante. Dacă nu reușești să te ocupi de patru parcele, încearcă măcar cu una sau două. Vei vedea că e foarte ușor să-ți faci o grădină de plante medicinale.

Prima parcelă va fi pentru porumb, dovleci și zorele.

A doua parcelă va fi pentru roșii, arpagic, busuioc și iarba-mîței.

A treia parcelă va fi destinată plantelor cum ar fi dovleceii, bostanii, pepenii verzi, floarea-soarelui și fasolea albă.

A patra parcelă va reprezenta grădina ta cu plante medicinale.

Rotația

Aceste zarzavaturi recomandate reprezintă baza primei tale grădini. Pentru următorii ani, poate că ai dori să cultivi și alte plante – mai ales dacă deții mult spațiu. Iată aici câteva indicații pentru a menține o grădină în stare bună, an de an.

Evită să plantezi în același loc legume de același tip sau înrudite doi ani succesiv. Schimbarea lor de la an la an se numește rotație, necesară pentru a preveni secătuirea solului și a omorî microorganismele din pămînt, care sînt cauzatoare de boli. Cea mai bună metodă de a face acest lucru seamănă cu înlocuirea cauciucurilor unui camion – mută cultura principală a fiecărei parcele în celălalt spațiu, de la an la an. Iată regulile de bază :

1. alternează porumbul cu *păstăile* (mazărea și fasolea) în același spațiu ;
2. alternează legumele cu frunze (spanac, salată verde, varză...) cu rădăcinoasele (morcovi, sfeclă, ceapă...).

Lecția 3. Altarul din grădină

Fiecare grădină magică ar trebui să aibă un altar. Al nostru este o bancă de beton, pe care am așezat-o cam în mijlocul grădinii de zarzavat, chiar lângă cărare. Pe măsură ce trec anotimpurile, schimb antimisul altarului și așez pe el diferite lucruri, în funcție de Roata Anului (vezi 4.VI). Totuși, un loc special în care îți poți pune altarul este chiar centrul pentagramei grădinii tale de plante medicinale, în parcela numărul patru (vezi mai departe). Poate fi o lespede mare și netedă sau orice altceva. Altarul de grădină reprezintă un loc minunat pentru a practica magia în aer liber, sub lumina lunii și a soarelui. Grădina ta ar trebui să reprezinte un spațiu ritualic sacru (vezi 4.II).

Zeia grădinii : nu este un lucru imperios, însă o zeiță a grădinii reprezintă un element important adăugat oricărei grădini magice ! Am ales cîteva astfel de zeițe destul de drăguțe din piețele de vechituri – *Ceres* (zeița romană a grînelor, de la al cărei nume provine cuvîntul *cereale*), *Guan Yin* și *Higeeea* (zeița sănătății – cuvîntul *igienă* vine de la numele său). Ar trebui să cauți statui din beton sau chiar plastic, mai degrabă decît din ipsos, pentru că acesta se sfărîmă la ploaie.



Guan-Yin

Globul vrăjitoarei : probabil că ai văzut acele globuri mari de sticlă reflectorizantă pe care le vind în magazinele specializate în domeniul grădinaritului ? Ele reprezintă versiuni imense ale globurilor pentru pomul de Crăciun și se numesc, în mod tradițional, „globurile vrăjitoarei”. Suprafețele lor reflectorizante creează o vrajă protectoare de jur împrejurul grădinii. Pe al nostru îl ținem pe un pedestal, în centrul grădinii de trandafiri. Totuși, nu ai nevoie de unul prea mare – e bun și un glob pentru pomul de Crăciun, dacă e mai mărișor, atît timp cît are o suprafață reflectorizantă mai mare. El va constitui o piesă perfectă pentru centrul altarului tău de grădină.



Sperietoarea de ciori : deși păsările nu par a se teme prea tare de sperietoarea mea de ciori caraghioasă, îmi place totuși să pun una în grădină în fiecare toamnă, doar de dragul tradiției. După ce a fost recoltat tot porumbul, e amuzant să legi tulpinile la un loc și să le îmbraci într-un tricou vechi, adăugînd un sac de hîrtie sau de postav umplut cu frunze drept cap și o pălărie mare de paie. Mi se pare că arată ca Jack Straw, fantoma Omului Verde, care este tăiat în timpul recoltei. Ultima sa apariție va fi la Samhain (Halloween), sub forma lui Jack O'Lantern.

Scăldătoarea pentru păsări : o astfel de scăldătoare așezată lângă grădină va atrage păsările care vor minca gîndacii dăunători ce vor încerca să-ți atace plantele – în special omizile devoratoare de frunze, cum sînt viermii cu coarne ce atacă roșiile. Ai grijă ca scăldătoarea să fie la o înălțime suficient de mare (ai putea s-o atîrni de crengile unui copac din apropiere), pentru a împiedica pisica să vinzeze păsările, și umple-o permanent cu apă.

Lecția 4. Grădina de zarzavaturi

Pentru început, desenează o schiță a grădinii tale, înainte de a te apuca efectiv de lucru. Pune harta grădinii într-un loc sigur, unde s-o poți consulta tot timpul anului – ai putea s-o bați în cuie pe peretele garajului sau al magaziei de unelte. Fă în fiecare iarnă o hartă nouă, cu o altă înfățișare. Eu folosesc hirtie milimetrică. Marchează rindurile, lăsând între ele spațiu suficient, redus la scara hărții. Scrie pe ele numele plantelor pe care intenționezi să le cultivi și datele plantării lor (vezi mai jos). Dacă grădina ta se află pe un poviorniș, fă rindurile de-a curmezișul pantei, pentru a preveni eroziunea cauzată de apă. Așază la nord cele mai înalte culturi – cum ar fi porumbul și floarea-soarelui –, ca să nu țină umbră plantelor mai mici ca înălțime. Deși îți voi oferi informații legate de momentul cel mai potrivit al plantării, în funcție de semnele și fazele lunii, teoria nu se potrivește întotdeauna cu practica. De cele mai multe ori, lucrezi în grădină când găsești puțin timp liber sau când ai chef, când soarele strălucește pe cer și vrei să stai în aer liber. De asemenea, lucrezi pământul și plantezi când afară nu plouă și când solul nu e atât de umed încât să-și piardă forma când este săpat.

În zone diferite din punct de vedere climatic sezoanele de creștere variază, precum și cele în care plantele sînt cele mai potrivite, ca și timpul cel mai indicat de plantare a acestora. Dacă locuiești la tropice sau în nordul îndepărtat, s-ar putea să nu ai succes în creșterea plantelor de mai jos, însă ar putea fi altele care se vor potrivi mai bine zonei. Consultă deci pepiniera locală și fă modificările necesare. Abordarea unui bun vrăjitor presupune observarea plantelor care se dezvoltă cu succes în zonă, precum și discuții cu alți grădinari. Cei cu adevărat profesioniști se uită la grădinile altora – cea mai bună cale constă mai ales în observarea creșterii naturale a plantelor și în susținerea lor.

Prima parcelă

Porumbul: cea mai bună perioadă de plantare a porumbului este între Beltaine și Litha, cînd luna este în al doilea pătrar (☉-☉). Există multe soiuri, însă Golden Cross Bantam este considerat cel mai bun pentru creșterea în grădini pentru că este gustos, viguros și rezistent la boli. Seamănă porumbul în parcele pătrate, scăldate din plin de soare, pentru o polenizare mai bună. Dacă îți permite spațiul, plantează trei varietăți care vor atinge maturitatea în 75, 85 și 95 de zile – sau mărește durata plantării la cîteva faze ale lunii, pentru a-ți crește recolta. Seamănă porumbul în șanțuri adînci de 10 cm, cu 30 cm între plante și 80 cm între rînduri. Pune cîte trei semințe în fiecare cuib și acoperă-le cu 2-3 cm din sol. După ce apar primele vîlțstare, înlătură-le pe celelalte și aruncă-le – însă păstrează mlădițele. Adună pămînt în jurul bazei, pe măsură ce cresc tulpinile.

Dovlecii: aceștia cresc pe o arie mai întinsă (cam de doi metri), astfel că va trebui să plantezi doar o movilă, chiar în centrul parcelei plantate cu porumb. Vei avea o producție bogată pentru Samhain! Plantează-i în timpul celui de-al doilea pătrar al lunii (☉-☉), care urmează după Beltaine. Sapă o groapă largă de 5 cm și adîncă de 2-3 cm și umple-o cu gunoi amestecat cu pămînt. Înalț-o sub forma unui crater înconjurat de pămînt și pune

opt semințe în ea, îngropindu-le la o adâncime de 4 cm. Lasă doar două-patru plante, înainte ca acestea să formeze lujeri, și ghidează lujerii către colțurile parcelei semănate cu porumb. În timpul sezonului de porumb, frunzele de dovleac vor acoperi pământul și vor menține umezeala. Apoi, după ce a fost recoltat tot porumbul și tulpinile au fost legate, dovlecii vor crește mari și portocalii printre cocii de porumb, păziți de spectatoarea de ciori.

Zorelele : după ce ai plantat porumbul și în timpul primului pătrar al lunii (●-●), seamănă semințe de zorele între lanurile de porumb. Ține semințele în apă caldă pe timpul nopții și apoi plantează câte una lângă fiecare răsad de porumb, acoperindu-le cu 1 cm de pământ. Ele se vor încolăci în jurul tulpinilor de porumb, vor face flori frumoase și vor atrage astfel păsări colibri.

Parcela a doua

Roșiile : pune roșiile în pământ imediat ce pericolul înghețului a trecut. Plantează-le într-un loc însorit, în timpul celui de-al doilea pătrar al lunii (●-○). Roșiile ar trebui mai degrabă transplantate din ghivece, decât să încerci să le crești de la stadiul de sămânță. Alege răsaduri înalte de 15-20 și plantează-le la o depărtare de 1,2 m, destul de adânc cit să poți acoperi jumătate din tulpină. Îți ajung patru astfel de plante puse în parcelă și ai putea chiar să încerci varietăți diferite. Vei avea nevoie de araci pentru roșii, care să poată susține plantele în creștere. Controlează-le zilnic. Pune îngrășămint doar în momentul în care le plantezi, altfel vei obține frunze frumoase și doar câteva fructe !

Arpagicul : între sărbătoarea Ostarei și Beltaine, în timpul celui de-al treilea pătrar al lunii (○-●), plantează două pîlcuri de arpagic, la marginea parcelei plantate cu roșii, departe de celelalte. Cel mai bine este să ai vlăstari. Plantează cițiva bulbi împreună, la o adâncime de aproximativ 2 cm. Apoi, după primul an, poți să li desparți și să li răspîndești în locuri diferite. Arpagicul respinge afidienii, așa că acum poți proteja trandafirii plantînd arpagic și ceapă sălbatică prin toată curtea.

Busuiocul : cultivă cîteva fire de busuioc în mijlocul parcelei plantate cu roșii. Însămințează-le pe vreme caldă, în timpul celui de-al doilea pătrar al lunii (●-○). Rărește plantele la 30 de centimetri depărtare, fertilizîndu-le, în același timp.

Iarba-miței (Nepeta cataria) : plantează niște iarba-miței în jurul roșiilor în timpul celui de-al doilea pătrar al Lunii (●-○), pentru a alunga gîndacii. Las-o să crească și să se întindă aproape de sol, retezîndu-i din cînd în cînd capetele, altfel va crește înaltă de pînă la 1 m și îți va năpădi busuiocul și roșiile.

Parcela a treia

A treia parcelă este destinată mai ales bostanilor și pepenilor, care ocupă mult spațiu, însă cresc aproape de sol. Pentru prima ta grădină, îți recomand să plantezi doar trei din fiecare, la o distanță de aproximativ 1,8-2,5 m, în formă de triunghi: un dovlecel, un bostan mic și un pepene verde (dacă ai destulă apă ca să îi uzi). Partea superioară este ocupată cu floarea-soarelui înaltă și cu mazăre cățărătoare sau fasole.

Dovleceii: o singură plantă de dovlecel va produce atât de multă hrană, încât vei ajunge s-o împarți cu orice vizitator! Plantează câteva semințe într-o groapă umplută cu bălegar, în timpul celui de-al doilea pătăr al Lunii (●-○), exact așa cum ai făcut în cazul dovlecilor, și rărește-le la două plante.

Bostanul de iarnă: principalele varietăți ale bostanului de iarnă sînt *Butternut*, *Hubbard* și *Acorn*. Îți recomand *Acorn*. Plantează în timpul celei de-al doilea pătăr al lunii (●-○) șase semințe într-o groapă de forma unui crater, așa cum ai făcut și pentru dovlecei, și rărește-le la două plante.

Pepenele verde: îți recomand *Dixie Queen*, dacă nu locuiești într-o zonă cu climat rece, fiindcă în acest caz cel mai bun este *New Hampshire Midget*. În timpul celui de-al doilea pătăr al lunii (●-○), plantează patru-opt semințe la 2,5 cm adîncime, într-o groapă în formă de crater umplută cu bălegar, întocmai ca la dovlecei, numai că trebuie să mai adaugi și niște nisip. După ce se dezvoltă vîștărele, rărește-le la o singură plantă. Ud-o bine și regulat. Deși e plăcut să crești și să mînci pepeni verzi, ei nu sînt considerați „o recoltă de început” potrivită. Mai bine consultă pepiniera locală. Dacă nu e o idee bună să cultivi pepeni verzi, încearcă bostani de vară, urmînd aceleași instrucțiuni ca și cele din cazul bostanilor de iarnă.

Floarea-soarelui: aceasta poate crește înaltă de pînă la 3-4 m și produce flori imense, cu sute de semințe gustoase, mîncate atât de oameni, cît și de păsări. Cultivă câteva în alt triunghi, între dovlecei, bostani și pepeni verzi. Plantează-le în timpul primului pătăr al lunii (●-●), la începutul primăverii, imediat ce s-a dezghețat pămîntul, într-un sol săpat adînc, tratat și fertilizat. Pune două-trei semințe în aceeași gaură și acoperă-le cu 1 cm de pămînt. Cînd răsar, lasă numai planta cea mai puternică. Varietățile înalte vor trebui scurtate și legate lejer cu o panglică. Udă-le regulat și fertilizează-le de câteva ori în timpul primăverii și al verii.

Fasolea agățătoare: plantează fasole agățătoare la baza fiecărei plante de floarea-soarelui, ca acestea să se cațere pe tulpinile mai înalte. Iată câteva varietăți dintre care poți alege: fasolea *Scarlet Runner* are flori de un roșu aprins, care atrag fluturii, și păstăi vineții, bune de mîncat; nu au însă un gust prea bun. Cele mai gustoase soiuri agățătoare sînt *Kentucky Blue Lake* sau *Kentucky Wonder* – însă consultă pepiniera locală și vezi ce sfat primești. Plantează-le la începutul primăverii, atunci cînd însămînțezi și floarea-soarelui. Îngroapă patru-șase semințe de fasole la o adîncime de 5 cm și rărește-le la două-trei mai puternice. Pe măsură ce cresc, trebuie să le ajuți să găsească tulpina de floarea-soarelui. Fertilizează-le o dată sau de două ori, pe perioada verii.

Culturi asociate

După cum ai observat, multe plante de grădină cresc în armonie împreună și se ajută între ele în moduri diferite. Unele plante au capacitatea de a respinge gândacii dăunători care-ți atacă grădina. Grădinarii pricepuți înțeleg acest aspect și cultivă plantele în așa fel încât să maximizeze folosirea eficientă a „culturilor asociate”. Iată aici câteva plante asociate, pe care le-ai putea sădi în grădina ta vrăjitoarească. Unele pot fi plantate chiar în mijocul zarzavaturilor, iar altele la marginile parcelelor sau în jurul curții.

Filimica are flori portocalii sau galbene și respinge paraziții. De asemenea, are efect antiseptic atunci când e folosită ca unguent.

Iarba-mîței reduce numărul gândacilor de pe roșii.

Arpagicul alungă afidele de pe trandafiri. (Trandafirii galbeni, mai ales, atrag gândaci japonezi oribili!)

Cosmos și *Coreopsis* alungă insectele.

Gălbenelele, plantate împreună cu fasolea, alungă majoritatea gândacilor. *Crățelele* atrag nematodele, așa că ar fi bine să le plantezi în altă parte, ca „plantă-capcană”.

Menta și *muștarul* alungă paraziții verzei.

Condurul-doamnei respinge afidele, iar soiul comestibil conține mai mult ulei de muștar decît planta de muștar însăși. Are un gust excelent în salate și în fripturi!

Margaretele colorate ar trebui neapărat incluse în grădina ta, nu doar pentru frumusețea lor, ci și pentru efectul lor insecticid.

Ceapa alungă omizile.

Salvia alungă furnicile și paraziții verzei.

Iarba-creață și *vetricea* alungă furnicile. Deoarece cresc înalte, plantează-le lângă zidul bucătăriei.

Lecția 5. Grădina ta magică de plante medicinale



Mulți oameni magici (mai ales vrăjitoarele!) își plantează grădina de plante medicinale sub formă de pentagramă. A patra parcellă ar trebui să aibă mărimea potrivită. Poți marca desenul cu cărămizi, pietre sau scinduri înguste și subțiri, lipite laolaltă (a noastră e făcută din cărămizi). Pentagrama îți oferă cinci spații triunghiulare destul de largi, permițînd astfel crearea unui amestec de plante medicinale pentru magie, vindecare și gătit. Centrul pentagrammei este un loc perfect pentru altarul tău de grădină și îți recomand cu căldură să-l instalezi acolo.

Toate plantele medicinale ar trebui sădite în timpul primului pătrar al lunii (●●●). Rărește-le cît poți. Alege cele mai rezistente răsaduri și lasă-le loc să se maturizeze. Plivește rîndurile, menține solul umed și cultivă pămîntul în mod regulat, pentru a asigura

o bună scurgere. Mai presus de orice, vorbește-le plantelor și fă-ți cunoscută iubirea pe care le-o porți. Recoltează plantele când înmuguresc, înainte să dea floarea. Se crede că ierburile magice ating puterea maximă dacă sînt recoltate în timpul solstițiului de vară. După ce se usucă roua de dimineață, taie tulpinile și curăță cu atenție plantele. Leagă-le în mănunchiuri și atîrnă-le într-un loc întunecat și aerisit. Pe măsură ce se usucă, uleiul din tulpini și lujeri trece în frunze. După două săptămîni, scoate frunzele și depozitează-le în recipiente etanșe, cu etichete decorative.

Iată o selecție de ierburi perene, cu o varietate de utilizări; alege cinci dintre ele – cite una pentru fiecare secțiune a pentagramei. Am adăugat și denumirea în latină și am precizat cît de înalte cresc și diferite modalități de utilizare. Este bine să fie plantate ca răsaduri și ar trebui să iei legătura cu pepiniera locală pentru a hotări care dintre ele se potrivesc cel mai bine climatului și grădinii tale.

Mușețelul (*Anthemis*, 1 m): poate fi utilizat în ceaiuri împotriva bolilor de nervi; te ajută să dormi și reprezintă o plantă aromatică destinată multor scopuri. Folosită în apa de baie, relaxează și dă finețe pielii. Poartă mușețel în trusa cu medicamente pentru a a-i influența pozitiv pe ceilalți.

Isopul (*Hyssopus officinalis*, 60 cm): are proprietăți protectoare și alungă răul. Atîrnă o mlădiță la geam pentru a te păzi de demoni. Frunzele și florile alină și revigorează trupul, atunci cînd sînt adăugate în apa de baie. Ceaiul din frunze de isop are efect afrodisiac.

Roinița (*Melissa officinalis*, 60 cm): mai este numită și „planta mierii”, deoarece albinele sînt foarte atrase de ea. Este deseori purtată în trusa cu medicamente, ca talisman al iubirii. Din frunze se poate face un ceai excelent. Frunzele pisate, puse într-un săculeț de muselină, pot fi puse în apa de baie și conferă relaxare.

Menta (*Mentha*, 1 m): include izma și iarba-creață. Fiind un ingredient bun adăugat la ceai și dulciuri, menta se usucă și se conservă foarte ușor, pentru o utilizare ulterioară în cazul tăieturilor și ca aditiv la apa de baie. Mestecată proaspătă, îți oferă darul unei vorbiri minunate.

Pelinul negru (*Artemisia vulgaris*, 1 m): este folosit în divinații și pentru a avea vise profetice, deoarece aroma sa mărește conștiința. De asemenea, susține pasiunea și prietenia. Dacă îți umpli încălțările cu frunze de pelin negru, acesta previne oboseala în cazul unei călătorii de lungă durată.

Virnanțul (*Ruta graveolens*, 75 cm): numit „iarba îndurării” pentru calitățile sale de protecție, arderea frunzelor uscate a virnanțului va alunga răul și reaua-voință. Virnanțul ajută viziunea, atît fizică, cît și spirituală.

Salvia (*Salvia*, 60 cm): numele latin al salviei înseamnă „a fi salvat”, deoarece iarba are o multitudine de utilizări. Este bună în salate și dă aromă fripturii de curcan. Ceaiul de salvie ajută la uscarea tusei expectorante, la inflamarea plămînilor, amigdalită și dureri de gît. Ea mai ajută și în cazurile de holeră, sîngerare a gingiilor și dureri de dinți. Zdrobește frunzele proaspete și pune-le pe pișcăturile de insecte. Iar mănunchiurile de salvie pot fi bejgașe aromate minunate!

Lecția 6. Cum să-ți îngrijești grădina

Pregătirea solului

Ar trebui să începi lucrul în grădină cu mult înainte de a te apuca să plantezi; cei mai mulți grădinari experimentați pregătesc solul toamna și îl lasă să se vremuiască în timpul iernii. Primul lucru pe care va trebui să-l faci (și care implică cea mai mare parte a muncii!) este să scapi de plantele deja existente în acel loc. Dacă sînt buruieni înalte, pune-ți mănușile și smulge-le. Adună toate resturile într-o movilă, către marginea grădinii. Poți apoi să treci peste zona curățată cu o mașină de tuns, adăugînd rămășițele la movila formată înainte.



Imediat ce se usucă pămîntul, întoarce țărîna cu hîrlețul și fărîmițează-o și mai mult cu furca, sapa și grebla. Este un exercițiu fizic minunat și poate deveni și mai plăcut dacă ți se alătură și cîțiva prieteni! În timp ce muncești, mergi cu spatele, ca să nu calci pămîntul pe care l-ai afinat deja. Dacă ai tratat cu compost gunoiul organic (vezi mai departe), împrăstie-l și amestecă-l cu solul. Poți, de asemenea, să arunci bălegar (cel de cal și cel de curcan sînt excelente – vei găsi ușor un grajd sau o fermă dispusă să-l vîndă sau chiar să ți-l dea gratis).

După ce am săpat toată parcela, tehnica noastră preferată este de a o acoperi cu o bucată mare de folie de plastic neagră (disponibilă în orice magazin de articole de menaj). Soarele va coace solul sub plastic și va ucide orice rădăcini, semințe de buruieni și marea majoritate a gîndacilor dăunători. Verifică după o săptămînă și ceva, pentru a fi sigur că nu mai există nimic verde sub plastic. După ce solul pare suficient de „copt” și n-a mai rămas nimic viu, îndepărtează folia și termină de fărîmițat bulgării de pămînt. Greblează apoi locul și netezește-l, formează cărările și fă șanțuri, rînduri și gropi pentru a-ți planta semințele și răsăturile.

Încoltirea semințelor

Astăzi, în grădinile noastre, plantăm aproape tot de la stadiul de răsaduri, pe care le poți achiziționa primăvara. Aceasta este calea cea mai ușoară și mai recomandabilă pentru prima ta grădină. Totuși, cîteva dintre culturile pe care le-am amintit mai sus pot fi plantate, cu succes, de la stadiul de sămînță (mai ales porumbul și bostanii) și te încurajez să încerci și tu, deoarece e o adevărată magie să treci prin tot procesul, de la sămînță la recoltare.

Problema cu plantarea semințelor direct în pămînt constă în faptul că păsările de-abia așteaptă să le mănînce. O modalitate de a garanta succesul este să plantezi tu însuși semințele și apoi să transferi răsăturile în grădină. Unele semințe trebuie crestate ușor înainte de a fi plantate (*scarificare*); altele trebuie ținute în frigider timp de o lună, înainte de a germina (*stratificare*) – citește indicațiile de pe ambalaj. Ține semințele pe timpul nopții într-un bol cu apă și apoi întinde-le pe cîteva straturi de prosoape din hîrtie



umedă. Împăturește șervetele și așază-le pe o tavă. Menține-le umede (însă nu foarte îmbibate cu apă) și verifică-le zilnic. Când vei vedea că au dat rădăcini miciute, va fi timpul pentru următoarea etapă.

Toate magazinele specializate în grădinarit vând mici cocoloașe de turbă pentru însămînțat, așa că poți achiziționa cîte dorești (cîte unul pentru fiecare răsad). Ia o tavă și aliniază pe ea cocoloașele. Udă-le apoi cu apă, pînă se înmoaie și se măresc, păstrînd cam un sfert din apă la fundul tăvii. Folosește un obiect ascuțit pentru a scobi o gaură în mijlocul fiecărui cocoloș și introdu cu grijă semințele, cu rădăcina în interior. Acoperă-le cu atenție cu ce a mai rămas din turbă și pune tava pe un pervaz însorit. Udă-le mereu, astfel încît să nu se usuce turba și observă cînd ies primele vlăstare verzi. Refolosește turba semințelor care nu au încolțit. Cînd vlăstarele au ajuns la o înălțime de 15 cm, le poți transplanta în grădină. Răsadurile mai pirpirii sînt încă vulnerabile la melci, limacși și gîndaci, așa că ar trebui să ai cîteva de rezervă.

Mulcitul și plivitul

Odată ce ai pus bine răsadurile în pămînt și acestea au atins aproximativ 30 de centimetri, ar trebui să mulcești de jur împrejurul lor, pentru a scăpa de buruieni și a păstra pămîntul umed. Astfel, plantele se vor simți mai bine și pămîntul va deveni un loc benefic pentru nematode și rime. Eu am folosit un strat protector format din paie și frunze, însă cel mai eficient este cel din hîrtie de ziar. Păstrează cîteva ziare și apoi întinde-le pe pămînt, în cîteva straturi, de jur împrejurul vlăstarelor, acoperind cît de mult poți pămîntul gol. Apoi așază deasupra hîrtiei un strat consistent de paie și frunze, pentru ca aceasta să nu-și ia zborul. De-a lungul perioadei de creștere, verifică-ți în permanență grădina, pentru ca nu cumva să fi scăpat vreo buruienă în urma procesului de coacere și mulcire și smulge-le, ca să nu ajungă în competiție cu răsadurile tale.

Irigarea

Este vital să-ți uzi în permanență grădina – mai ales dacă locuiești într-o zonă aridă, cum este cea în care trăiesc eu, în care nu plouă prea mult în timpul verii. Apa trebuie să ajungă în pămînt, la rădăcini – nu la frunze și flori –, mai ales în cazul roșiilor, deoarece florile nu vor produce fructe dacă sînt udare. Dacă ai o grădină micuță, poți trece cu un furtun de la plantă la plantă, o dată la cîteva zile, și să uzi pămîntul la baza fiecăreia dintre ele. E mult mai eficient dacă faci cîte o gaură în jurul fiecărei plante, astfel încît ea să beneficieze de apă mult mai mult timp. Am procedat în acest fel ani la rînd și am constatat că e foarte util. Este o modalitate bună de a te asigura că ieși în grădină în mod frecvent, atît pentru a o uda, cît și pentru a o plivi. Ai putea și să pui la punct un sistem de irigație prin pulverizare, dotat cu furtunuri speciale de stropire și udare. Aceasta presupune însă multă muncă, destul de complicată (și o grămadă de cheltuieli făcute pe furtunuri, distribuitoare etc.) așa că, dacă vrei să alegi această formă de irigare, ar trebui să ceri ajutorul cuiva.

Notă: Nu uda niciodată grădina în arșița din timpul zilei; picăturile de apă acționează ca niște lupe de dimensiuni mici, focalizând soarele și arzând frunzele!

Tratarea cu compost

O parte importantă a vieții magice este reciclarea și tratarea cu compost a gunoiului organic. Păstrează în bucătărie o găleată cu compost, acoperită cu un capac, și aruncă în ea toate resturile, mai puțin oasele. Unele dintre cele mai bune substanțe care funcționează ca îngrășământ sînt zațul de cafea și cojile de ou fărimate. Depozitează cojile de ou pînă se usucă și apoi transformă-le în pudră. Răspîndește pudra pe pămînt, în jurul plantelor de casă, de grădină și în jurul trandafirilor. Sau le poți îngropa cu totul în solul din jurul plantelor. Cojile de ou conțin minerale care dau putere și sănătate grădinii tale.

Alege-ți un loc chiar lângă grădină și mulcește o movilă pentru o grămadă de compost. La fiecare cîteva zile, sapă o groapă în centrul grămezii și golește în ea găleata de compost, acoperind-o apoi cu pămînt. În timp ce faci asta, întoarce grămada cu lopata și vei crea astfel o sursă bogată de nutrienți pentru grădina ta, pe care o vei putea folosi anul care vine. Cu cît întorci mai mult, cu atît mai eficientă va fi (și va mirosi mai puțin). O mai poți acoperi și cu folie transparentă, pentru a o menține caldă. Împrăștie compostul atunci cînd pregătești solul pentru însămînțare și începe să construiești o altă grămadă pentru anul următor. (Nu pune niciodată compost proaspăt în grădină; nitrogenul în exces va arde și va omori plantele!)

Dăunătorii și bolile

Din nefericire, nu sîntem singurii cărora le plac zarzavaturile proaspete de grădină. Întregi populații de „dăunători” se aruncă asupra grădinilor noastre an de an, încercînd să strîngă recoltele primii. Întocmai ca miile de generații de grădinari ce te precedă, și tu va trebui să te lupți cu acești invadatori. Iată cîteva sfaturi.

Popîndăii pot mîncă o plantă întreagă pe timpul nopții, rozîndu-i rădăcinile. Popîndăul Spurge nu le omoară, însă, dacă-l crești, atunci cînd vei găsi o gaură, rupe partea superioară a plantei și infîge-o cu capătul în jos, în groapa respectivă. Popîndăii nu pot suporta mirosul sau gustul sevei. Însă, dintre toate modalitățile de a combate popîndăii pe care le-am încercat de-a lungul anilor, cea mai eficientă s-a dovedit utilizarea țăruișilor dotați cu baterii, pe care-i poți infînge în pămînt și care emit sunete cu frecvență înaltă la intervale de cîteva minute, sunete pe care rozătoarele nu le pot suporta. Raza lor de acțiune este de aproximativ un metru și jumătate, astfel că un țăruiș înfipt în centrul grădinii va fi de ajuns.

Cîrțițele sînt insectivore și ele, de fapt, acrisesc solul. În schimb, șoarecii de cîmp sînt cu adevărat dăunători și lor le place să smulgă mazărea, cînd aceasta s-a înălțat, este sănătoasă și gata să înflorească. Poți proteja plantele folosind sticle de plastic tăiate sub formă de cilindri și plasate în jurul plantelor tinere.

În ceea ce privește gîndacii dăunători, există două tipuri care-ți pot face probleme: insectele care rod plantele și gîndacii care sug seva. Cele rozătoare molfăie frunzele, iar

acestea includ lăcustele, porumbacul, fluturile alb al verzei și tot felul de cărăbuși. Insectele care sug seva se hrănesc ca ținăriile, introducându-și nasurile în formă de trompă în frunze și tulpini și extrăgându-le seva. Aceștia cuprind, printre altele, puricii de frunze, gândacii de dovleac, păianjenii roșii și afidele. Există patru moduri prin care poți scăpa de aceste insecte dăunătoare: plasarea unor obstacole, sădirea unor plante ce alungă gândacii, încurajarea prădătorilor și prin răspândirea de insecticide.

Am amintit mai devreme, în „Culturile asociate”, de plantele ce resping gândacii. Prădătorii insectivori includ păsările, insectele carnivore și păianjenii, despre care voi vorbi ceva mai târziu. O scăldătoare pentru păsări va încuraja specia potrivită să prindă gândacii din grădina ta (nu plasa o *hrănitore* de păsări lângă grădină, pentru că vei atrage păsări care vor vrea, poate, să-ți mănince porumbul sau semințele de floarea-soarelui!). Obstacolele sînt folositoare împotriva larvelor, a omizilor și a rîmelor. Ele pot fi confecționate din suluri de hirtie igienică, așezate ca un colier în jurul răsadurilor.

În ceea ce privește insecticidele, le poți prepara singur din usturoi, ceapă, ardei iuți sau margarete colorate, făcînd infuzie cu apă fiartă, ca în cazul ceaiului, și punîndu-le apoi într-un recipient pulverizant. Ai grijă însă să împrăștii substanța pe sub frunze, dar și pe deasupra lor. Furnicile URĂSC ardeii iuți. Amestecă părți egale de ardei iute și Borax și stropește marginile ușilor și geamurilor sau orice loc prin care pot intra furnicile în casă. Dacă nici așa nu ai nici un rezultat, cele mai bune tratamente din comerț sînt *pyrethrum* și *rotenone*. Poartă întotdeauna mănuși atunci cînd lucrezi cu pesticide.

Limacșii și melcii pot fi eliminați așezînd mici recipiente cu bere (asemănătoare conservelor cu mîncare pentru pisici). Aceste moluște terestre viscoase iubesc berea, însă nu prea se descurcă cu alcoolul!

În afară de dăunătorii ce pot fi văzuți cu ochiul liber, există și microorganisme ce cauzează boli care atacă plantele de grădină, cum ar fi fungii, bacteriile și virușii. Frunzele bolnave devin decolorate, pătate, ofilite, încrețite sau deformate. Odată ce o plantă s-a îmbolnăvit, nu poți face altceva decît să o smulgi și să o arzi. Cea mai bună metodă de prevenire este să cultivi plante rezistente la boli folosind semințe tratate. Există cîteva fungicide organice care pot fi pulverizate pe plantele neinfectate, ca și în cazul insecticidelor. Poți folosi, de exemplu, *Zerlate*, *Zincate* și *Karbam White*. Citește etichetele cu atenție și urmează instrucțiunile.

Gîndacii folositori



Unii dintre cei mai eficienți aliați împotriva gîndacilor dăunători sînt insectele prădătoare și păianjenii. Preferatele mele sînt călugărițele și păianjenii-viespe (*Argiope*). Călugărițele sînt vînători de temut ai coșaiilor, lăcustelor și omizilor. Poți cumpăra recipiente cu ouă de călugărițe, însă *doar* dacă ele se pot adapta zonei, pentru că alt tip de microclimat le-ar putea ucide. Ele scot cam o sută de pui infometați. Păianjenii de grădină pot fi deseori văzuți în grădinile înflorite, unde prind insecte zburătoare; poți încuraja prezența lor prin plasarea unor țăruiși din bambus, la o distanță de 60-90 cm, ca păianjenii să-și poată țese pinza între ei. Poți cumpăra buburuze în

recipiente congelate de la orice magazin specializat în grădinărit. Ele sînt foarte eficiente împotriva afidelor – eliberarea-le în etape. *Larvele* mănîncă aproximativ de zece ori mai multe afide decît adulții mai dezvoltăți. Păstrează un bol cu apă pe altarul grădinii, destinat insectelor tale prietene.

Albinele și fluturii nu sînt prădători, bineînțeles. Ele însă polenizează plantele. Plantează multe flori, astfel aceste încîntătoare ființe mici îți vor invada grădina și o vor aduce la viață. Roinița va atrage albinele, iar zorelele, păsările colibri. Rimele afinează pămîntul, ajutînd la aerarea sa și scurgerea apei în exces. Resturile eliminate de ele sînt pline de nutrienți, menite să hrănească plantele. Îți recomand să intri într-un magazin de momeli și să cumperi cîteva cutii cu rime pe care să le eliberezi în pămîntul proaspăt lucrat, înainte de a începe să plantezi. Le plac movilele cu compost, mai ales zațul de cafea.



Lecția 7. Grădinăritul în funcție de fazele Lunii

Luna guvernează creșterea, iar plantarea devine mai productivă dacă se ține cont de influențele lunare – nu numai de fazele întunecate sau luminoase, ci și de natura semnului zodiacal prin care trece astrul.

Grădinăritul în funcție de fazele Lunii

Luna în creștere: ●●●●●●●●●●●●●●●●

Seamănă, transplantează, cultivă și altoiește. Fructele culese acum vor putrezi ușor dacă sînt lovite. Iarba cosită acum va crește mai repede.

Luna în descreștere: ○○○○○○●●●●●●●●●●

Cultivă, plivește și seceră. Zonele lovite de pe fructele culese acum se vor usca. Seceră iarba acum, dacă vrei să-i încetinești creșterea.

De la lună nouă la primul pătrar: ●●●●●●●●

Sădește plante aerobe cu semințe vizibile, plante care înfloresc anual, plante medicinale, legume cu frunze (salată verde, varză), țelină, varză de Bruxelles, cereale etc.

De la primul pătrar la lună plină: ●○○○○○○○

Cultivă plante aerobe cu semințe închistate (roșii, porumb, fasole, ardei, mazăre, dovleci, pepeni verzi, bostani etc.).

De la lună plină la ultimul pătrar: ○○○○○○●●

Plantează rădăcinoase, culturi cu bulbi, bienale, perene (ceapă, arpagic, morcovi, sfeclă, ridichi etc.).

De la ultimul pătrar la lună nouă: ●●●●●●●●

Nu planta. Ară și elimină buruienile și dăunătorii; cultivă și strînge recoltele. Taie lemne pentru iarnă.

Grădinăritul lunar în funcție de semnul zodiacal

Consultă un calendar cu semne pentru fazele Lunii și cu pozițiile ei zilnice printre semnele zodiacale. Luna rămâne în fiecare semn timp de 2-1/3 zile. Prima zi în care Luna se află într-un semn este cea mai bună, urmată de a doua și a treia zi. Influența fiecărui semn este mult mai puternică atunci când Luna și Soarele se află sub influența aceluiași semn. Semnele de apă sînt cele mai fertile și cele mai favorabile plantării. Semnele de pămînt sînt bune pentru rădăcinoase. Semnele de foc și de aer sînt de cele mai multe ori aride și acum e momentul cel mai bun pentru a distruge buruienile și dăunătorii. Culege recolta cînd luna se află într-o zodie de aer sau de foc, pentru a-ți asigura cele mai bune provizii.

Semnele prolifiche

- ♉ *Taur (Pămînt)*: cea mai bună perioadă pentru plantarea rădăcinoaselor este cînd luna se află în Taur – un semn umed și productiv.
- ♊ *Rac (Apă)*: cea mai bună perioadă pentru recoltarea tuturor verdețurilor sau a plantelor care fac fructe aerobe. Transplantează și scurtează pentru a încuraja creșterea.
- ♋ *Balanșa (Aer)*: este cea mai puțin benefică dintre toate semnele prolifiche, însă e o perioadă excelentă pentru cultivarea plantelor ornamentale și a viței-de-vie.
- ♏ *Scorpion (Apă)*: Luna în Scorpion promite o germinație bună și o creștere rapidă. Retează crengile pentru dezvoltarea mlădișelor.
- ♑ *Capricorn (Pămînt)*: Luna în Capricorn ajută la creșterea rizomilor, bulbilor, rădăcinilor, plantelor tubulare și tulpinilor. Retează crengile pentru a le întări.
- ♐ *Pești (Apă)*: plantarea cînd Luna se află în Pești e foarte eficientă, mai ales pentru creșterea rădăcinoaselor.

Semnele aride

- ♈ *Berbec (Foc)*: cultivă, plivește și retează crengile pentru a reduce creșterea nedorită. Adună plante medicinale și rădăcini pentru a face provizii.
- ♉ *Gemeni (Aer)*: recoltează plante medicinale și rădăcinoase.
- ♌ *Leu (Foc)*: fiind unul dintre cele mai aride semne, cînd Luna e în Leu este momentul cel mai potrivit să distrugi buruienile și dăunătorii.
- ♍ *Fecioara (Pămînt)*: cînd Luna este în Fecioară ară, cultivă și controlează răspîndirea buruienilor și a dăunătorilor. Montează linii de irigare și leagă plantele înalte.
- ♊ *Săgetător (Foc)*: ară și cultivă pămîntul sau recoltează. Distruge buruienile și dăunătorii. Retează crengile pentru a opri creșterea în exces.
- ♊ *Vărsător (Aer)*: este momentul cel mai potrivit pentru culturile de pămînt, recoltare, culegerea rădăcinoaselor și a plantelor medicinale. Distruge buruienile și dăunătorii.

Lecția 8. Roata Anului în grădina ta

Ostara* (echinocțiul de primăvară: 21 martie): ciclul anotimpurilor pe care noi, adepții magiei, îl numim Roata Anului începe cu echinocțiul de primăvară. Este o perioadă excelentă pentru a-ți crea grădina magică, sădind primele plante în pământ. Întâmpină spiritele naturii în grădina ta și încarcă semințele pe care le vei sădi în curind cu energie. Împodobește-ți altarul de grădină cu decorațiuni orientale, cum ar fi ouă pictate, iepurași, pui de animale și flori; folosește un antimis de culoare verde-deschis.

Beltine (1 mai): decorează-ți altarul de grădină cu flori frumoase de primăvară, un aranjament într-un coș, ghirlande și panglici multicolore (cel mai bine ar fi să fie tăiate din arminden!); folosește un antimis de culoare verde-închis.

Litha** (solstițiul de vară: 21 iunie): hrănește-ți plantele și culege ierburi magice din grădină. Decorează-ți altarul de grădină cu ierburi, roșii și flori de vară; folosește un antimis de culoare albă, luminări și un potir plin cu apă. Noi am cumpărat un coș drăguț în formă de *Cornucopia* („cornul abundenței”) de la un magazin de vechituri și îl păstrăm pe altarul de grădină, umplut cu fructele și legumele sezonului.

Lughnasadh*** (1 august): aceasta este prima recoltă. Împodobește-ți altarul de grădină cu flori (mai ales cu floarea-soarelui!), mure, porumb, roșii, dovleci și alte plante care sînt deja coapte; folosește un antimis galben pentru altar. Construiește păpuși din pănuși de porumb și pune-le pe altar.

Mabon**** (echinocțiul de toamnă: 21 septembrie): marchează a doua recoltă, o sărbătoare a recunoștinței. Împodobește-ți altarul de grădină cu flori multicolore de toamnă și dovleci, nuci, porumb uscat, semințe, ghinde și conuri de brad; folosește un antimis de culoare portocalie și cafenie. Leagă laolaltă tulpinile de porumb și fă din ele o sperietoare de ciori. Orice simboluri ale Zilei Recunoștinței – chiar și mici curcani – s-ar potrivi de minune altarului tău.

Samhain***** (1 noiembrie): cunoscută și sub denumirea de Halloween este a treia și ultima sărbătoare a recoltei, prin care se celebrează moartea. Acoperă-ți altarul cu un antimis de culoare neagră, cu pene negre etc. Deși nu mai există frunze sau flori în această perioadă, poți umple cornul abundenței sau potirul cu nuci, porumb indian, rodii și dovleci sau bostănei colorați. Scobește un *jack-o'lantern****** dintr-un bostan. Dacă ai făcut colecție de tigve sau oase ale unor animale mici, le poți așeza pe altarul Samhain.

* Sărbătoare păgînă în care se serbează revenirea naturii la viață (n.t.).

** Sărbătoare păgînă, cînd păgînii dansează în jurul focului (n.t.).

*** Sărbătoare tradițională păgînă din vechea Irlandă, al cărei nume vine de la zeul celtic Lugh (n.t.).

**** Festival din Alaska în cinstea întinericului ce va urma (n.t.).

***** Festival celtic ce marchează finalul verii (n.t.).

***** Denumirea americană pentru felinarul scobit dintr-un dovleac, cu chip de om, menit să alunge spiritele malefice (n.t.).

Lecția 9. Cum să culegi plantele medicinale și legumele

Busuioc: culege florile de busuioc înainte să facă semințe și fărâmițează-le sub formă de pastă în care amestecă usturoi, ulei de măsline, sare, conuri de pin... și presto! Busuiocul este folosit drept condiment în bucătăria italiană, la sosurile pentru spaghetti. Poate fi adăugat la mâncărurile din ouă și brânză sau la salatele proaspete. Mirosul de busuioc proaspăt stimulează prietenia între oameni, fiind o aromă perfectă pentru ritualurile de iertare. Mai este folosit și pentru a încuraja credința și fertilitatea. Poartă-l în săculețul mojo, ca să te protejeze de blesteme și ghinion.

Iarba-miței: adună frunzele de iarba-miței de care ai nevoie. Poate fi folosită în farmece pentru fertilitate, iar ceaiul făcut din frunzele uscate calmează nervii. Se spune că această plantă face ca și cea mai timidă persoană să devină feroce și puternică. Este sacră pentru Bastet – zeița-pisică –, iar pisicilor tale le va plăcea foarte mult!

Arpagic: taie sau culege frunzele verzi și lunguiețe de arpagic în tot timpul anului. Taie câteva dintre ele în bucățele cu ajutorul foarfecelui, folosindu-le drept condiment la cartofi, salate, ciorbe de legume, fripturi etc.

Porumb: recoltează porumbul când mătasea devine arămie, iar boabele sînt moi și „lăptoase”. Porumbul ar trebui cules chiar înainte de a-l mânca, deoarece zaharurile se transformă în amidon, iar porumbul, după ce este cules, își pierde repede din parfum. Pune la fiert o oală cu apă, apoi culege destui porumbi pentru cină. Curăță-i imediat, aruncînd pănușile în grămada de mulci. Pune știuleții în apa care fierbe. Imediat ce dă din nou în clocot, oprește focul și lasă-i să stea cinci minute înainte de a-i scoate afară. Pune-i pe un prosop să se usuce, apoi unge-i cu unt și sare. Ce buni sînt! Porumbul uscat, atîrnat deasupra ușii sau a vetrei, asigură bunăstarea gospodăriei pe tot timpul iernii.

Dovleci: culege dovlecii în octombrie, cînd vița-de-vie aproape a murit, însă înainte de primul îngheț. Nu le rupe codița. Lasă-i să se perpelească la soare cam o săptămînă, apoi depozitează-i într-un loc răcoros. Cînd li scobești, în *Jack-O'Lantern*, păstrează semințele și prăjește-le cu puțin sos de soia, pentru un gust mai bun!

Roșii: lasă fructele pe ramuri să se coacă pînă la capăt (să aibă o culoare roșu aprins peste tot) și mănîncă-le imediat ce le-ai cules. Poți să tai felii roșiile verzi și să le prăjești, ca delicatesă sudică. Niciodată să nu pui roșiile întregi în frigider! Culege toate fructele, indiferent de culoare, la sfîrșitul toamnei, înainte de a da înghețul. Păstrează-le în casă, departe de lumina soarelui, la aproximativ 20 °C, și se vor coace curînd. Învelește roșiile verzi în hîrtie de ziar; e eficient!

Fasolea agățtoare: culege-le chiar înainte de a le mânca, cînd păstăile sînt pline și coapte, avînd mici umflături. Nu le culege dimineața devreme, cînd vițele sînt ude de rouă. Continuă să culegi păstăile pe măsură ce se coc și astfel vor înflori iar.

Floarea-soarelui: recoltează-o cînd semințele încep să se desprindă ușor. Acestea pot fi mîncate crude sau prăjite. Dacă vrei, le poți lăsa păsărilor.



Pepenele verde : îți poți da seama dacă un pepene e copt ciocănindu-l ușor. Pepenii copți scot un sunet „sec”. Acest lucru cere ceva practică, însă metoda e sigură. Culege-i când sînt tari și grei și mănincă-i imediat sau a doua zi. Răcește-i în frigider (sau în apă rece) cu o oră înainte de a minca o adevărată delicată de vară !

Dovlecii de iarnă : culege-i înaintea primului îngheț serios de toamnă și arde resturile plantei. Lasă puțin din codița fructului. Lasă la soare, timp de câteva zile, dovlecii culeși. Pune-i timp de două săptămîni într-un loc uscat, la o temperatură de aproximativ 21 °C, apoi la o temperatură de aproximativ 7 °C. Dacă dorești să-i gătești, taie-i în două, scoate-le semințele și pune o bucată mare de unt în loc, apoi coace-i pînă se înmoaie.

Dovleceii : recoltează-i în timpul verii, înainte ca fructele să devină prea mari !

Lasă-i fructului puțin din codiță. Culege ce a mai rămas pe viță înainte de a da primul îngheț serios de toamnă și arde resturile plantei la finalul sezonului. Lasă câteva zile la soare fructele culese, apoi depozitează-le într-un loc răcoros, unde nu pot îngheța. Unul dintre cele mai apreciate moduri de a găti dovleceii este să tai fructele în bucățele rotunde sau lunguiețe, să le treci prin ou și făină și să le prăjești în ulei de măsline.



Cursul 3. Practica





Secțiunea 1. Etica magiei

Ascultă-mă bine. Te-ai gândit vreodată cum învăluie pericolul puterea, la fel cum face umbra cu lumina ? Această magie nu este un joc pe care-l jucăm din plăcere sau pentru a fi lăudați. Gîndește-te la asta : fiecare cuvînt, fiecare act al artei tale este spus sau făcut fie în numele binelui, fie al răului. Înainte de a vorbi sau a acționa, trebuie să ții cont de prețul ce va fi plătit !

Ursula K. LeGuin (*A Wizard of Earthsea*, p. 23)

Lecția 1. Introducere: etica și morală

Etica reprezintă principiile pe care le păstrăm în adîncul ființei noastre și care ne guvernează alegerile făcute în viață, acțiunile și comportamentul față de alții. Etica derivă din cele mai profunde credințe pe care le avem, din înțelegerea locului nostru în lume, din viziunea noastră asupra misiunii vieții și a destinului. Etica diferă de morală, ce se constituie în reguli pe care alții ni le impun, bazate pe ceea ce ei doresc ca noi să facem și care nu sînt întotdeauna în interesul nostru. Nici etica și nici morală nu se aseamănă cu *legile*, care sînt reguli create de oameni specializați în domeniu, cu scopul de a uniformiza indivizii într-o societate guvernabilă și fără piedici.

Indiferent dacă modul tău de a te comporta se axează pe etică, morală sau legi, acest lucru nu hotărăște, în sine, dacă e în ajutorul sau în detrimentul altora. Etica unora presupune ca ei să-i trateze pe ceilalți cu onestitate, cinste și compasiune ; alții sînt adepții unor standarde etice care justifică persecutarea și abuzarea celor considerați „inferiori” sau „neînsemnați”. În același fel, morală și legile pot să influențeze viața oamenilor în moduri pozitive și liberale ori să-i subjuge unui sistem dictatorial corupt.

Indiferent de modul în care ne formulăm filozofia, adevăratul test al puterii și principiilor noastre constă în *comportamentul* de care dăm dovadă, în capacitatea de a ne însuși principiile cele mai apropiate felului nostru de a fi și de a le aplica în viața de zi cu zi, pentru a pune bazele relațiilor și comunității, integrității faptelor noastre și tăriei de caracter care îi ajută pe alții să se dezvolte și să transforme lumea din jur în mod pozitiv. Din acest punct de vedere, există un număr de principii etice fundamentale ale vrăjitorilor. Ca ucenic al meu, mă aștept să îmbrățișezi și tu aceste principii.

Lecția 2. „O putere mare presupune o responsabilitate la fel de mare”

(Stan Lee, *Omul-Păianjen*, 1962)

Aceasta este prima directivă a tuturor celor care minuesc puterea, fie ei supereroi, magicieni sau vrăjitori. Puterea de a controla viața și de a influența viețile celorlalți este una dintre cele mai mari care există în lume. Această putere presupune responsabilitatea de a o folosi în mod corect. Dacă folosești magia pentru a-ți influența viața, trebuie să fii foarte sigur că lucrul pe care dorești să-l obții în final este în interesul tău. Când ceea ce faci afectează viața altora, e recomandabil să le ceri mai întâi permisiunea. Este mult mai greu să înțelegi ce ar putea fi în interesul celorlalți decât să știi ce e cel mai bine pentru tine. Mulți se simt atrași de magie în speranța că îi vor putea stăpîni pe ceilalți. Pînă la urmă, ei nu reușesc să conștientizeze următorul fapt: adevărata putere este cea prin care deții controlul asupra propriei persoane!

Puterea personală ne oferă multă libertate în ceea ce privește modul în care alegem să ne trăim viața. Corespondentul necesar al acestei puteri este dorința de a fi responsabil pentru *toate* faptele tale și pentru efectele pe care acestea le au asupra planetei. Doar prin asumarea responsabilității în mod individual vom putea să devenim responsabili în mod colectiv și să ducem o viață liberă și împlinită. Cu toții trebuie să ne asumăm responsabilitatea pentru faptele noastre, să nu le facem rău altora și să ne îndreptăm greșelile.

Astfel, cel mai mare principiu al puterii (care e însăși esența legii naturii) este: „Faptele atrag consecințe”. Indiferent ce alegem să facem – ori să nu facem –, acest lucru își va transmite reverberațiile prin marea pînză a vieții. Marele geniu al secolului al XIX-lea, Robert G. Ingersoll, a remarcat: „În natură nu există răsplăți sau pedepse – numai consecințe”. Eu aș parafraza: „Modul cum mă tratezi depinde numai de tine; modul în care eu te tratez depinde numai de mine”.

Puterea

Puterea reprezintă capacitatea cuiva de a-și manifesta voința în plan fizic. Astfel, puterea este pusă în ecuație cu magia. Cei despre care se spune că sînt „măreți” în istoria și mitologia noastră și-au cîștigat acest statut legendar prin impactul pe care l-au avut asupra lumii, a societății și a vieții noastre. Ei au deținut, temporar, puterea. Însă întrebarea-cheie legată de putere este întotdeauna aceasta: cum trebuie ea folosită – și cu ce consecințe? Există puterea de *a face* – a realiza, a crea, a construi, a manifesta și, astfel, de a schimba lumea. Există puterea de *a controla* – a-i conduce pe ceilalți, a-i forța să facă anumite lucruri, în ciuda dorințelor și interesului lor. Există puterea de *a preveni* – a împiedica manifestarea unor lucruri nedorite, împotriva voinței celor care le doresc.

Cei care mînuiesc puterea în domeniile social și politic o datorează sprijinului voluntar și loialității *votanților*, care cuprind prieteni, grupuri, favoriți, organizații și partide politice. Un astfel de ajutor poate fi obținut prin iubire (cum se întîmplă deseori în cazul liderilor unor culte religioase) sau prin frică (ca în cazul teroriștilor și al dictatorilor).

Alegerea pe care trebuie s-o facă oricine deține puterea este aceeași: să conducă ori să slujească.

Este un test prin care trebuie să treacă toți conducătorii noștri, de la orice nivel. Tu ce ai alege?

Autoritatea

Sînt, acum, vrăjitorul conducător. Trebuie doar să dau un ordin și o mie de vrăjitori vor... adă... se vor împotrivi, vor accepta, vor întreba: „Cum adică?” sau vor începe să se certe. Însă vor trebui să-mi dea atenție.

(Terry Pratchett, *Lords & Ladies*, p. 162)

Cuvîntul *autoritate* are două înțelesuri foarte diferite și, deseori, opuse, a căror confundare naște probleme nesfîrșite. Primul sens din dicționarul Webster și cel mai utilizat se bazează pe ideea de *putere*: „1. Puterea sau dreptul de a da ordine, de a constrînge la supunere... 6. Persoane, mai ales din guvern, care au puterea sau dreptul de a promulga ordine, legi etc.”. Autoritatea bazată pe putere se numește *autoritarism*: „Caracterizat prin supunere necondiționată în fața autorității, cum ar fi cea a dictatorului, și lipsirea de libertate individuală de judecată și acțiune”. Autoritatea fundamentată pe putere își are rădăcinile în teamă, deoarece este susținută de amenințarea pedepsei.

A doua definiție, deseori trecută cu vederea, se axează pe profesionalism: „8. Încrederea în sine și profesionalismul care vin odată cu experiența. 7. O persoană ce deține cunoștințe și o experiență solidă într-un anumit domeniu, ale cărei informații și opinii sînt de încredere; expert”. Autoritatea bazată pe profesionalism se numește *competență*: „2. Bazată pe autoritate competentă; pe care te poți bizui, deoarece provine de la cineva care este expert sau foarte calificat”. Acest tip de autoritate își are rădăcinile în respectul pentru înțelepciunea la care a ajuns cineva.

Din nefericire, limba noastră nu distinge între cele două concepte atunci cînd ne referim doar la „autoritate”, ca în popularul slogan: „Puneți la îndoială autoritatea”. Se presupune în mod automat că termenul se referă la definiția autoritarismului, ceea ce mă face să afirm cu o ironie amuzată: „Pune întrebări Autorității. Întrebă-mă orice dorești!”.

Acest grimoar este menit să-ți îmbunătățească „experiența, cunoștințele... informațiile... competența” și profesionalismul. Cei care au devenit adepți ai vrăjitoriei nu obțin o „autoritate” prin care să-i supună pe cei din jur, ci, sper autoritatea competenței, prin care opiniile lor sînt considerate demne de respect.

* Joc de cuvinte: vb. engl. *to question* poate avea două sensuri: „a pune la îndoială”, dar și „a pune întrebări” (n.t.).

Lecția 3. Legea Thelemei și Judecata Wicca

Legea Thelemei

François Rabelais (1494-1553) a fost fizician, scriitor și umorist care a scris almanahuri, poezii și comentarii sociale. Ca student al Universității din Montpellier în 1530, a fost și coleg de clasă cu Nostradamus. În romanul său publicat în anul 1532, *Gargantua*, Rabelais a folosit expresia „fă ceea ce dorești” când a descris mottoul unei idealiste și utopice „Abația Thelemei”.

Pierre Louÿs (1870-1925) a fost, probabil, primul care a reunit ideile de „a nu face rău” și „a face ceea ce dorești”. În romanul publicat în anul 1901 și intitulat *Les Aventures du Roi Pausole*, Louÿs a redat o povestire amuzantă și riscantă despre un rege cu 1 000 de soții, care credea în libertatea sexuală pentru toată lumea. Într-un episod, regele Pausole reduce o ancestrală „Carte a Obiceiurilor” la o expresie mai accesibilă, prin emiterea unei proclamații alcătuite din două părți: „I. Nu le face rău vecinilor. II. În afară de asta, fă ce-ți pofteste inima”.

În aprilie 1904, faimosul magician Aleister Crowley (1875-1947) a primit un mesaj de la o entitate astrală invizibilă, numită Aiwass. Folosind-o ca mediu pe soția lui Crowley, Rosa, această entitate i-a dictat un minunat tratat magic, numit *Cartea Legii*. El conține o parafrază a *Legii Thelemei* scrise de Rabelais: „Întreaga Lege este să faci ceea ce vrei”. Deși unii au interpretat aceasta în sensul că fiecare face ce-i place, Crowley a pretins că, de fapt, ea se referă la faptul că fiecare face ceea ce *trebuie* și nimic mai mult. El credea că, dacă oamenii și-ar înțelege pe deplin voințele și le-ar urma, ar intra în armonie cu Universul; astfel, n-ar fi capabili să facă rău.

Judecata Wicca

„Judecata Wicca (cunoscută și sub denumirea de Consiliul Cenușiu)” reprezintă o colecție de 25 de distihuri gnomice rimate, ce au fost transmise moștenitorilor săi de Preoteasa Wicca Adriana Porter, care arăta încă bine la vârsta de 90 de ani și care a murit în anul 1946. Gerald Gardner (1884-1964), fondatorul celei mai mari părți din Wicca modernă, a pretins că această Judecată își are bazele în opera ficțională a lui Louÿs. Pentru foarte mulți membri ai comunității magice, aceasta este singura regulă valabilă. Ultimul vers din această Judecată spune, simplu:

Nouă cuvinte împlinesc Judecata Wicca:

Dacă nu rănești pe nimeni, poți face ce dorești.

(Lady Gwen, „Wiccan-Pagan Potpourri”, *Green Egg*, anul VII, nr 69,
21 martie 1975, p. 10)

Se pare că principiul de bază – „Nu face rău nimănui” – este o bună premisă pentru a dezvolta o conduită etică și morală. De fapt, este prima regulă a Jurământului lui Hippocrat (460-377 î.Hr.), depus de toți medicii de când a fost formulat de părintele medicinei: „Să nu faci rău nimănui niciodată”. În lucrarea *Republica*, cartea I, 335 e, Platon scria: „Pentru că a devenit evident pentru toți că nu este niciodată drept să i se facă rău cuiva”. Și cu siguranță că putem adopta toți splendidul motto al Sfântului Peter Fourier: „Să le fim de ajutor tuturor și să nu rănim pe nimeni”.

Lecția 4. Ce semeni, aia culegi

Karma

Karma este termenul hindus pentru principiul cosmic al cauzei și efectului, conform căruia fiecare acțiune întreprinsă în viață are un rezultat: binele determină bine, iar răul determină rău. Sînt sigur că și tu ai învățat că, dacă ti tratezi pe ceilalți așa cum ai vrea tu să fii tratat, viața ta este mult mai ușoară.

Arcul moral al Universului este lung, dar se leagă de Justiție.

(Martin Luther King, Jr.)

Întoarceri întreprinse

Această regulă poate fi amplificată prin magie. Unele vrăjitoare susțin că există un principiu natural pe care ele îl denumesc Legea Întoarcerii Întreprinse. Prin aceasta, ele înțeleg că, indiferent de tipul de energie pe care o eliberăm în lume pentru a face bine sau rău, vom primi înapoi de trei ori mai mult. Acesta este un element extrem de puternic al amplificării, dacă ții cont de faptul că dragostea este legea supremă.

Nu există Justiție. Existăm doar noi...

(Moartea, din cărțile *Discworld* de Terry Pratchett)

Dragostea este legea supremă

Iubirea aproapelui, a pămîntului și a creaturilor sale reprezintă unul dintre elementele care definesc umanitatea din noi. „Dragostea este legea supremă” înseamnă că trebuie să te lași condus de iubire în toate acțiunile tale. Cînd magia îți este sub imperiul iubirii, știi tot timpul că intențiile tale sînt spre binele tău suprem și spre binele celorlalți.

Cu cât este mai mare cercul, cu atât crește dragostea

Dacă împarți prăjiturile cu prietenii, vei minca mai puține. Când vorbim despre dragoste, se întâmplă exact invers. Cu cât le oferi mai multă iubire celor din jur, cu atât vei primi și mai multă la rîndul tău. Cu cât iubești mai mult, cu atât vei primi mai multă dragoste. Este un adevăr minunat și măreț.

Dă mai departe

Cea mai bună cale de a te asigura ca energia pozitivă se împrășteie în lume este să o oferi chiar tu. O cale splendidă de a face asta – și de a schimba lumea făcînd fapte bune – a fost concepută de autoarea Catherine Rayan Hyde în minunata carte – apoi ecranizată – numită *Dă mai departe*. Este un plan de acțiune pus într-o lucrare fantezistă. De la apariția cărții, în ianuarie 2000, s-a declanșat o adevărată mișcare socială, nu numai în Statele Unite, ci în toată lumea. Ceea ce a început ca ficțiune s-a dovedit a fi mult mai mult.

Profesorul Reuben St. Clair, protagonistul cărții *Dă mai departe*, inițiază un o mișcare avînd ca temă demnă de lăudat: *Gîndește-te la o idee cu care să schimbi lumea și pune-o în aplicare*. Trevor, băiețelul în vîrstă de 12 ai, personajul principal al filmului, are o astfel de idee. El o descrie mamei și profesorului său astfel: „Vedeți voi, eu fac ceva foarte bun pentru trei persoane. Apoi, ele întreabă cum se pot revanșa și eu le spun să dea mai departe. Să le facă un bine altor trei persoane. Astfel, nouă persoane vor primi ajutor. Apoi, acele persoane trebuie să facă același lucru pentru alte 27”. S-a așezat la calculator și a tastat cîteva numere. „Apoi, toată chestia asta se răspîndește, vedeți? La 81 de persoane. Apoi la 243. Apoi la 729. Apoi la 2 187. Vedeți ce mare poate deveni?”.

Poți face și tu asta. Dacă vrei să afli mai multe despre acest subiect, intră pe pagina web a fundației Pay It Forward: www.payitforwardfoundation.org.

În orice revoluție există întotdeauna un om care a avut viziune.

(James T. Kirk, *Star Trek*, „Mînor, Mînor” de Jerome Bixby)

Lecția 5. Purtați-vă cît mai bine unii cu alții

Vom fi respectați dacă respectăm ceea ce spunem, dacă ne comportăm ca oameni integri, ne păstrăm valorile, îi tratăm pe toți în mod ireproșabil și fim cu adevărat unii la alții și la pămînt.

(Kiril Oakwind)

Un vrăjitor vede divinitatea în toate ființele vii. De aceea respectăm liberul-arbitru al celorlalți. Preferăm să conducem nu prin inducerea unor sentimente de vinovăție sau prin coerciție, ci oferind inspirație și exemplu; nu numai comportându-ne cât mai bine unii cu alții, ci și luptându-ne din toate puterile pentru excelență, oricât de lipsit de importanță ar părea lucrul pe care-l facem. Valorile de bază pe care le avem includ loialitatea, generozitatea, corectitudinea și ospitalitatea.

Tu ești o scintee din mărul foc al sufletului naturii și ești umplut cu esență divină. Pentru a onora cu adevărat divinitatea din fiecare dintre noi, trebuie să ne tratăm unii pe alții cu respect, amabilitate, curtoazie și considerație. Acest lucru înseamnă să comunicăm sincer și competent, inclusiv să evităm birfa și răspîndirea zvonurilor, implicînd și dorința de a ajunge mai degrabă la înțelegere decît de a judeca. Învăț să comunicăm cu alții într-o manieră pozitivă.

Poartă-te cît mai frumos cu tine însuși!

Divinitatea se găsește atît înlăuntrul nostru, cît și în afară; prin urmare, cum ne tratăm pe noi înșine, așa tratăm și divinitatea. Abuzul, indiferent dacă ia forma utilizării ireponsabile a unor substanțe, a surmenajului, a jertfirii de sine, a autoamăgirii, este o insultă la adresa divinității din tine. Tratează-te pe tine însuși cu blîndețe, mai degrabă cu compasiune decît judecîndu-te, și îți va fi mai ușor să îi tratezi și pe alții la fel. Ai grijă de trupul tău, de casa și de bunurile tale ca și cum o bucată din Gea ți-ar fi fost dată în grijă. Fii un bun protector al templului spiritului divin dinlăuntrul tău.

Celebrează diversitatea

În natură, un sistem diversificat este mai stabil. Există multe maniere și căi de a trăi, fiecare are ceva de oferit puzzle-ului general al vieții. Fii deschis la minte și receptiv la idei noi, deoarece, de obicei, acest lucru este o dovadă de dezvoltare a spiritului și minții. Învăț despre diferențe mai degrabă decît să le judeci. Misoginismul, rasismul sau remarcile nepoliticoase la adresa celor care au preferințe sexuale diferite sau anumite tabieturi (în măsura în care ele nu îi afectează pe cei din jur) nu-și au locul în comunitatea magică. Tot ce este viu e sacru.

Urmează-ți principiile! (Și susține-le!)

Vorbele, singure, nu au nici o valoare. Este acceptabil și lăudabil să îți proclami poziția față de adevăr și dreptate și să îți predici despre principii înălțătoare. Dar numai prin punerea lor în practică cuvintele capătă valoare de adevăr, iar schimbarea devine evidentă. Dar să nu-ți fie frică de eșec, deoarece, pentru a ne putea dezvolta, trebuie să ne depășim limitele și învățăm din încercările eșuate.

Puterea compasiunii

Compasiunea, capacitatea de a simți ce simt ceilalți și de a acorda atenție acestor sentimente, constituie o parte importantă a puterii vrăjitorilor. Și aceasta nu doar pentru că este „frumos” să manifesti compasiune față de alții (un motiv suficient de bun), ci pentru că puterea noastră provine din conexiunea cu alte ființe. Magia este rezultatul conștiinței muncii și, pentru ca această acțiune să aibă efect asupra celorlalți, trebuie să crezi o legătură și să ajungi la un anumit nivel de înțelegere cu ținta acțiunilor tale. Cu cât ești mai armonizat cu sentimentele și dorințele Universului care te înconjoară, cu atât mai puternice vor fi aceste conexiuni și magia ta. Nu uita, fără compasiune nu există magie empatică (Ian „Ursul Ascuns” Anderson).

Să nu te îndoiești niciodată de faptul că un grup de cetățeni amabili și dedicați pot schimba lumea. De fapt, sînt singurii care pot face asta.

(Margaret Mead, citat de la inițierea Zilei Pămîntului în 1970)

Lecția 6. Regula de Aur

Principiul etic fundamental este următorul: „Ce ție nu-ți place altuia nu-i face”. Acest principiu este atât de cunoscut, încît e numit Regula de Aur. Toate celelalte principii sînt elaborări și comentarii: acesta este esența. După cum spunea Confucius, aceasta este singura regulă de care ai nevoie. Iată cîteva moduri în care a fost exprimată această idee în diferite religii de-a lungul timpului:

Fă-i altuia ce ți-ai dori ca el să-ți facă ție, și nu-i face altuia ce tu nu ți-ai dori ca el să ți facă. Nu ai nevoie de altă lege. Este baza tuturor celorlalte.

(Analectele lui Confucius – confucianism)

Nu le fă altora ce ție ți-ar provoca durere.

(Upanișadele – hinduism, acum 3 000 de ani)

Nu îi răni pe alții făcînd lucruri care și pe tine te-ar răni.

(Udana-Varga 5,18 – budism)

Ar trebui să ne purtăm cu ceilalți așa cum ne-am dori să se poarte ei cu noi.

(Aristotel – Grecia antică)

Nu fă altuia ce nici ție nu-ți place.

(Rabbi Hillel – iudaism)

Ci toate cîte voiți să vă facă vouă oamenii, asemenea și voi faceți lor, că aceasta este Legea și proorocii.

(Biblia, Matei 7,12 – creștinism)

Cu alte cuvinte, toate acestea înseamnă: nu înșela, nu profita de alții și fii politicos. La urma urmelor, absolut nimeni, nici cel mai psihopat criminal, nu-și dorește să fie înșelat ori să se profite de el!

Lecția 7. Codul Cavalerilor

Codul Cavalerilor a fost Legea Cavalerilor din Evul Mediu, care jurau oficial să o promoveze ca prima Apărătoare a Dreptății. Se spune că a fost promulgat prima oară de Regele Arthur pentru Cavalerii Mesei Rotunde. Dacă acest lucru este adevărat, atunci în mod sigur vrăjitorul Merlin a ajutat la schișarea acestui cod de conduită! Iată zece dintre cele mai importante porunci:

1. fii fidel credinței tale;
2. apără-ți principiile;
3. apără-i pe cei slabi;
4. iubește-ți patria;
5. arată curaj în fața opoziției;
6. împotrivește-te răului;
7. fă-ți datoria;
8. spune numai adevărul și ține-te de cuvânt;
9. fii generos cu toți;
10. fii apărătorul dreptății și binelui, împotriva nedreptății și răului.



Lecția 8. Valorile tribale

În afara granițelor civilizației și imperiului, oamenii de la țară au trăit întotdeauna organizați în clanuri, triburi și sate – așa cum trăiesc și astăzi populațiile tradiționale. Alte populații tribale, cum ar fi ȣiganii și diaspora evreiască, au fost deșărădăcinate de pe pămînturile natale și împrăștiate printre alte națiuni, unde au trăit avînd statutul de „musafiri”. Ceea ce a ținut toate aceste triburi împreună au fost *valorile* comune, ce nu pot fi furate sau distruse. Aceste valori sînt transmise mai departe prin intermediul miturilor, legendelor și poveștilor. Ele nu sînt bazate pe *credințe*, ca în cazul religiilor, ci pe *obiceiuri și tradiții*, ce promovează coeziunea socială. Există cîteva astfel de valori care par a fi universale în rîndul populațiilor tribale, valori ce merită a fi amintite și respectate. Iată cîteva dintre ele:

Onoare – a te ține de cuvînt

Loialitate – fidelitate în apărarea și susținerea semenilor

Integritate – „urmează-ți principiile”

Onestitate – a nu fura, înșela sau minți

Respect – politețe, considerație față de ceilalți

Cinste – a fi drept și imparțial cu toată lumea

...

Recunoștință – a mulțumi și a aprecia ajutorul primit

Ospitalitate – politețe față de musafiri și gazde

Generozitate – dorința de a oferi și a împărtăși

Venerație – onorarea a ceea ce e sacru

Reciprocitate – a da și a primi valoare pentru valoare

Responsabilitate – acceptarea consecințelor propriilor fapte

Ingeniozitate – capacitatea de a face față în mod eficient provocărilor

Interdependență – cooperare ; sintem toți implicați !

Așa cum Codul Cavalerilor era un set de reguli pentru eroi și luptători, cele mai multe făcând referire la modul în care trebuie tratați străinii, valorile tribale reprezintă așteptări avute de la oamenii ce trăiesc împreună și care au de-a face unii cu alții zilnic. Totuși, poți remarca faptul că ele sînt complementare și că se suprapun în mare măsură. Aceste valori reprezintă ceea ce părinții tăi ar fi trebuit să te învețe și ceea ce tu, la rîndul tău, îi vei învăța pe copiii tăi. Iar dacă le respectăm în viață, vom trăi bine.

Lecția 9. Bine versus rău

Toate basmele cu eroi și vrăjitori implică eternul conflict dintre „bine” și „rău”. În esență, înseamnă a alege fie să-i ajuți pe ceilalți, fie să le faci rău ; fie să-i servești pe cei din jur, fie să încerci să-i conduci.

Prostia răului

Răul este esențialmente prost și, prin urmare, condamnat eșecului. Motivul pentru care se întîmplă așa este simplu și evident : nimănui nu-i place cu adevărat un tiran. Singurul sprijin pe care astfel de persoane îl pot cere de la ceilalți își are originea în frică – iar acesta vine de la lingăi, slugarnici, prostănaci și nătîngi ce sînt și mai proști decît cei care îl cer. Nu există loialitate adevărată bazată pe frică, iar cei care se supun tiranilor pot fi doar trădători, oameni lași care își vor vinde și își vor abandona stăpînul în clipa în care vor considera că a face acest lucru este în avantajul lor. Cei care doresc să îi rănească ori să îi controleze pe cei din jur și să conducă lumea (sau galaxia !) sînt orbiți de incapacitatea lor de a realiza că nimeni altcineva nu are aceleași dorințe și că ceilalți nu sînt uniți împotriva lor. În lupta lor continuă pentru răzbunare și dominare, ei nu-și pot imagina decît că alții, cărora le-au făcut rău, complotază în mod asemănător pentru a-și lua revanșa ; la urma urmelor, ei așa ar face. Și, cu cît le fac rău mai multor persoane, cu atît cresc mai mult armatele imaginare de dușmani. Și astfel sînt ei înfrinți de paranoia, în condițiile în care văd dușmani peste tot, chiar și în rîndul propriilor trupe. În cele din urmă, încep să se întoarcă împotriva celor care le sînt apropiați și, în mod inevitabil, propriile temeri îi distrug.

Este greu pentru Bine să se îndoiască de Rău, așa cum este pentru Rău să se îndoiască de Bine.

(Marcus Cicero, politician, orator, scriitor – 106-43 î.Hr.)

Înțelepciunea binelui

În orice caz, binele are o putere enormă. Revoluțiile au detronat tirania și opresiunea de-a lungul istoriei. Eroii sînt cei care au cîștigat loialitatea celorlalți prin forța pură a integrității și decenței lor. Ei pot pretinde loialitate, deoarece și ei o oferă. O persoană care apără cu hotărîre adevărul și dreptatea și care îi tratează pe cei din jur cu cinste și compasiune va găsi întotdeauna parteneri loiali ce îi vor fi alături. Și cei mai înțelepți, mai curajoși și mai buni vor continua să i se alăture pînă cînd o picătură de decență devine un mare val ce inundă pămîntul. Astfel de persoane, cum ar fi Mahatma Gandhi, Martin Luther King și Nelson Mandela, au cîștigat loialitatea a milioane de oameni dornici să se ridice și să mărșăluiească împreună pentru eliberarea poporului lor și pentru a schimba lumea.

Indiferent ce poți face sau visezi că poți face, începe să faci. Curajul are în el geniu, putere și magie.

(Goethe)

Secțiunea a 11-a. Instrumentele magiei

„Dar se spune că, dacă îi iei unui mag toiagul de lemn, nu mai are putere. Probabil că pe toiag sînt scrise stihuri păcătoase.” Thar scutură din cap din nou. „Într-adevăr, poartă cu ei un toiag, dar este doar un instrument pentru puterea pe care o poartă în ei înșiși.”

Ursula K. LeGuin (*The Thumbs of Atuan*, p. 50)

Lecția 1. Introducere: instrumentele magice

Diverse instrumente magice au fost asociate cu vrăjitoria încă din cele mai vechi timpuri. Cu greu ne putem imagina un vrăjitor fără baghetă magică, toiag sau glob de cristal ! În unele mîini, ele pot fi doar un sprijin psihologic ; dar dacă sînt făcute și sfințite cum trebuie, devin rezervoare de energie magică la care vrăjitorul se poate conecta ca la niște baterii. Evident, adevărata putere a farmecului vine din concentrarea mentală a vrăjitorului și voința de a-l face să funcționeze. Raven Grimassi adaugă faptul că instrumentele magice sînt și „punți de legătură cu mecanismul intern al naturii. Deși elementul psihologic al vrăjitorului este o componentă importantă, există o conștiință preexistentă a muncii, exterioară vrăjitorului, care dă, de asemenea, un plus de putere instrumentului. Magia este un parteneriat între acel mecanism intern și sursa din spatele lui. Legendele din jurul unor obiecte ca Sfîntul Graal sau sabia Excalibur vorbesc despre existența în uneltele magice a ceva mai mareț decît simplul rol de «sprijin psihologic» pentru proprietarul lor. Aspectul psihologic este locul în care sursa și vrăjitorul se întîlnesc și fac magia posibilă”.

În vremurile vechi, în mod tradițional, fiecare își făcea singur toate uneltele, cu excepția celor lăsate moștenire de maeștri ucenicilor sau primite ca daruri la inițiere. Multe instrumente pot fi cumpărate în zilele noastre de la excelenți meșteșugari magici, dar ai o satisfacție deosebită cînd ți le faci singur. De asemenea, dobîndirea abilităților necesare pentru a-ți face propriile unelte este o parte importantă a procesului de pregătire în magie. Cînd ai asemenea abilități, poți descoperi chiar că ele constituie un suport pentru a deveni meșteșugar mai tîrziu. În această secțiune vă voi învăța doar cum să faceți și să pregătiți instrumente și unelte. Utilizarea lor efectivă va fi descrisă în alte secțiuni...

Cînd cumperi orice instrument de magie, în mod tradițional nu te tirgăiești la preț, ci plătești cît ți se cere. Îți recomand să mergi în talciocuri, la magazinele unde se face schimb de obiecte, la prăvăliile de mărunțisuri, la anticariate și la magazinele de vechituri – eu așa am găsit cele mai multe instrumente magice, și la prețuri foarte bune !

Nybor spune: „De-a lungul anilor am achiziționat patru seturi de instrumente; fiecare are scopul lui. Le-am etichetat astfel, cu exemple:

FOC – instrumentele create de mine: cufărul pe care l-am făcut pentru uneltele mele magice și pachetul meu de cărți de tarot;

AER – uneltele cumpărate: Cartea Umbrelor făcută manual și cele mai multe dintre luminările și bețișoarele mele parfumate;

APĂ – instrumentele pe care le-am primit în dar de la alții (inclusiv cele primite la inițiere): o aripă de bufniță prelucrată sub formă de evantai și o statueta a zeițăii mele adorată;

PĂMÎNT – uneltele pe care le-am găsit (daruri de la zeiță, cum le numesc eu): niște antimisuri roșii și albe și o baghetă.

Aș sugera ca ucenicii vrăjitori să-și examineze instrumentele din această perspectivă”.

Setul de instrumente magice este inspirat din simbolurile elementare ce se regăsesc și în cărțile de tarot: *bite*, *cupe*, *monede* și *spade* – reprezentând respectiv Aerul, Apa, Pământul și Focul. Acordă multă atenție colecționării sau fabricării propriilor instrumente magice, deoarece, în timp, aceste unelte simple vor deveni reprezentarea voinței tale dinamice și a puterii tale potențiale. Nu uita să tratezi uneltele ca pe niște obiecte sacre!

Notă: În descrierea pozițiilor pentru obiectele din altarul tău, folosesc indicațiile: *est*, *sud*, *vest* și *nord*. Aceste sugestii se bazează pe presupunerea că altarul tău este plasat în zona de nord a templului, caz în care estul ar trebui să fie în dreapta, iar vestul în stînga ta. Dar, indiferent unde este plasat de fapt altarul tău, tot ar trebui să poziționezi obiectele, respectînd aceeași orientare dreapta-stînga, ca și cum ar fi așezate pe o hartă cu partea de jos (sudul) îndreptată spre tine. Orientarea este după hartă, nu neapărat după busolă. În realitate, altarul tău este de fapt o scenă în miniatură, ce reprezintă lumea într-o formă simbolică. Ce pui în altarul tău simbolizează ce incluzi în lumea ta.

Lecția 2. Bagheta magică (Aer)

Primul și cel mai important instrument pe care trebuie să-l faci este *bagheta*, asociată în special cu ghicitul și prezicerile. Diverse variante includ bagheta scamatorului pe scenă, cea a dirijorului și cea a bateristului din orchestră, cea elegantă a generalului de armată și cea a regizorului de film, precum și vergeaua magică folosită pentru descoperirea izvoarelor. Bagheta este un simbol *falic* (penisul) și a fost întotdeauna asociată cu înțelepciunea divină. Ca instrument elementar, reprezintă fie Aerul, fie Focul (deși eu asociez bagheta cu Aerul, iar *athame* cu Focul, în ceremonialul magic bagheta este considerată un instrument al Focului, iar pumnalul o unealtă a Aerului).

Pentru magician, bagheta este o extensie a persoanei lui – o măsură a abilității, înțelepciunii și imaginației sale. Personalizînd-o din punctul de vedere al mărимii, formei

și aspectului, el valorizează acest instrument mai mult decât oricare altul. În timpul ritualului, bagheta folosește la unificarea trupului, minții și sufletului nostru cu conștiința universală, pentru a ne arăta dorințele magice. Bagheta a rămas un simbol al vrăjitorului și al puterilor sale atât de bine cunoscut, încât societățile fraternală ale magicienilor de scenă îndeplinesc adesea ceremonii speciale de rupere a baghetei la funerariile membrilor lor.

În unele tradiții, baghetele pot fi făcute din metal, dar și din lemn. Preoteasa-șarpe din templul lui Minos (Creta), a folosit metal pentru baghetele-șarpe. Câteva obiecte din mormintele din Kurgan prezintă, de asemenea, artefacte identificate ca fiind baghete de metal. De cele mai multe ori, ele erau fabricate din bronz, dar se foloseau și argintul și aurul. Preoțimea druidă era organizată pe șapte niveluri, iar fiecare preot avea o baghetă de ceremonie din metal cu o formă specifică pentru acel nivel. Baghetele de metal pot fi considerate un simbol al echilibrului dintre elemente, din moment este nevoie de toate pentru a le crea.

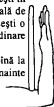
Unii meșteșugari magici, cum sînt Abby Willowroot și Don Waterhawk, au făcut baghete de metal minunate, încrustate cu cristale și fin filigranate. Abby consideră că energiile lor primare sînt Aerul și Focul. Avînd în vedere faptul că adevărata funcție a unei baghete este să fie un bun conductor de energie magică, orice metal conductor (cum ar fi argintul sau arama) servește cu siguranță acestui scop. Cu toate acestea, baghetele de metal sînt cele tradiționale în vrăjitorie și despre ele vă voi preda aici. Mai tîrziu, puteți căpăta și altele și să le folosiți pentru diverse scopuri.

Bagheta pe care o veți face în această lecție se numește *baculum* (termenul latin pentru „băț”, care definește și oasele penisului la unele mamifere – urși, raton, balene...). Este folosită pentru a găsi diferite obiecte, a-ți direcționa energiile și a-ți distribui imaginile mentale în lume pentru a-și exercita efectul magic. Ca orice altă unealtă magică, bagheta trebuie făcută de tine și numai pentru tine, conform propriilor măsurători. Deoarece este unul dintre instrumentele fundamentale ale magiei, voi intra în multe mai multe detalii legate de fabricarea ei decât în cazul altora.

Temă: tăierea baghetei

Mai întîi, găsește un pom fructifer, cum ar fi un alun sau un migdal (și salcia e bună dacă nu găsești un pom fructifer sau un alun), cu o ramură dreaptă, fără crenguțe, și lungă cît brațul tău, de la cot la vîrf degetului celui mai lung. Grosimea nu este la fel de importantă ca lungimea, atît timp cît te simți bine cu ea în mînă. Dacă locuiești în sudul Statelor Unite, poți găsi ramuri ce au fost răsucite sub formă de spirală de către plantele agățătoare ce au crescut în jurul lor. Dacă nu reușești să găsești o creangă de salcie, poate găsești o ramură de corn. Se fac baghete extraordinare din ele!

Odată ce ai găsit un copac din care ai vrea să-ți tai bagheta, așteaptă pînă la apusul unei zile de miercuri (ziua lui Mercur), cînd luna este în creștere. Înainte de a tăia ceva, toarnă apă la rădăcina copacului și explică-i ce dorești să faci. Cere permisiunea nimfei aceluia copac, spunînd ceva de genul:



Grațioasă salcie, îți dau apă și îți cer o favoare. Îți cer o ramură din care să îmi fac o baghetă cu care să practic magia pentru a servi tot ce este viu. Mă leg să onorez sacrificiul tău și să îl folosesc cu înțelepciune. Fie binecuvîntată.

Păstrează tăcerea câteva minute și ascultă cu inima, cu atenție, răspunsul copacului. Dacă răspunsul este negativ, fă o plecăciune în fața copacului și du-te în altă parte. Dacă răspunsul este afirmativ, fă o plecăciune în fața copacului, însemnează locul unde vrei să tai și folosește un bomfaier ascuțit pentru a face tăieturi netede la fiecare capăt. Taie o bucată mai lungă decât crezi că ai nevoie și retușează-o mai târziu. Nu uita să pui niște noroi pe rana copacului pentru a-l ajuta să se vindece și mulțumește-i înainte de a pleca.

Croirea și modelarea baghetei

Ar trebui să-ți croiești bagheta în aceeași seară în care ai tăiat-o. Folosind o așchie de lemn ascuțită sau un cuțit de buzunar (ori un *athame*, dacă ai unul), cojește cu grijă toată scoarța de pe ramură. Evită pe cât posibil să tai ori să crestezi lemnul din interior sau să te tai tu! În timp ce faci asta, ar trebui să faci incantații pentru a-ți menține intenția magică focalizată asupra sarcinii: „Binecuvântată de tine, baghetă a puterii, binecuvântată fii tu, baghetă a înțelepciunii...”. Când ai terminat această operațiune, așază-ți partea mai groasă a ramurii pe braț, în partea interioară a cotului (mîna dreaptă sau stîngă; cea pe care o folosești la scris). Îndoaie cotul, ține antebrațul drept ridicat în sus și fă un semn în dreptul locului ce corespunde virfului celui mai lung deget. Taie ramura de acolo. Acum ai *baculum*-ul de bază.

Înfășoară-l în pînză de in sau mătase și lasă-l afară la uscat timp de o lună, pînă la următoarea miercuri, cînd luna este în creștere. Lemnul va fi bun și uscat, așa că dezvelește bagheta și netezește-o ușor cu glaspapir fin, rostind incantații în timp ce lucrezi. Cumpără apoi ulei de in de la magazinul de produse casnice și unge bagheta cu el în mai multe straturi, pînă cînd se usucă, rostind: „Binecuvântată de tine, baghetă a puterii; binecuvântată fii tu, baghetă a înțelepciunii...”. Toate acestea vor duce la întărirea culorii și la accentuarea fibrelor lemnului și îi vor da un luciu fin. În sfîrșit, lustruiește bagheta cu ceară de albine pentru a fi fină ca mătasea.

Finisarea părții mai înguste a *baculum*-ului se poate face în două moduri; fie sub formă de *thyrsus*, fie cu un cristal. Tîrsul era bastonul înflorit purtat de Dionisos, zeul grec al vinului și al petrecerilor. Dacă dorești ca forma finală a baghetei tale să semene cu un tîrs, sculptează-i capătul sub formă de minier rotund, folosind un cuțit ascuțit, pînă cînd capătă forma unui con de pin. Sau îi poți atașa la capăt un mic con de pin nedesfăcut, în aceeași manieră în care îți voi arăta că poți atașa un cristal.



Dacă preferi un cristal, găsește unul care să aibă același diametru ca și bagheta ta. Pentru a crea un puternic conductor de energie, magnetizează o coardă de pian mișcînd un magnet de-a lungul ei, într-o singură direcție, în mod repetat, pînă cînd ajunge să atragă agrafe de hîrtii. Folosind un bomfaier, fă cite o creștătură fină la fiecare capăt al baghetei și apoi atașează coarda magnetizată, trecînd-o prin virf. Apoi, fă un dop mic din chit expoxy (ori rășină de pin topită, dacă vrei să aplici metoda tradițională!) și presează-l la capătul subțire al baghetei. Fixează cu grijă cristalul pe dop și netezește chitul pînă cînd se îmbină complet atît cu lemnul, cît și cu cristalul.



Folosește coarda de pian pentru a înfășura punctul de îmbinare și a acoperi chitul, apoi continuă să o înfășori sub formă de spirale largi de-a lungul baghetei până la bază, unde poți face alte spirale strinse înainte de a o prinde de creștătura de la capăt. Acoperă baza cu un *cabocho*n, un giuvaer ușor rotund, cu o porțiune plată. De asemenea, poți folosi un mic magnet rotund, așa cum procedau alchimiștii medievali (permițând astfel obținerea unor efecte „magice” speciale). Nu uita să măsoari cu grijă și să tai puțin din bază, dacă este necesar, după ce ai atașat cristalul, astfel încât bagheta să aibă în final lungimea exactă de la antebraț la vârful degetului celui mai lung.

După ce ai terminat, înfășoară-ți bagheta într-o pânză de in sau mătase, spunind : „Așa să fie !”.

Gravarea și sfințirea

Următoarea miercuri în care luna este în creștere despachetează bagheta și, în timp ce rostești incantații, imprimă următoarele versuri – mai întâi în creion, apoi în cerneală – de la dreapta la stînga, de la vîrf la bază :

𐤅𐤁𐤏𐤃𐤕𐤕𐤕𐤕𐤕𐤕

Aceste versuri utilizate în mod obișnuit (și toate cele care urmează) provin din *Cartea Înțelepciunii lui Solomon*. Bill Hedrick, liderul grupului de magicieni Ordo Templi Orientis, afirmă că aceste stihuri au rezultat dintr-un manuscris ebraic secret și că se traduc astfel : „Taie o ramură verde tinăra”. Ele reprezintă mai degrabă prima parte a instrucțiunilor de creare a unei baghete decît ceva magic în mod deosebit. Dar au intrat în tradiție, fiind folosite secole de-a rîndul. La fel ca și în cazul celorlalte instrumente, nu ești obligat să folosești aceste versuri tradiționale. În schimb, ai putea să-ți inscripționezi numele magic, folosind caracterele tebane. Mulți vrăjitori dau nume speciale baghetelor, toiegeilor, cuțitelor și săbiilor lor. Poți face și tu la fel.

Dacă ai talent, poți ciopli versurile folosind un cuțit mic, ascuțit (x-Acto produce lame de sculptat foarte bune în formă de V, tocmai pentru astfel de activități – dar ai grijă să nu te tai !), gravează-le folosind accesoriile Dremel (cele mai bune) sau arde-le folosind o unealtă de pirogravură. Poți chiar să pictezi versurile sculptate cu orice culoare îți place.

Pentru a consacra bagheta utilizării în scopuri magice, arde o substanță mercurică, cum ar fi scorțișoara. Trece bagheta prin fum, spunind :

*Te tirnosesc pe tine, baghetă a măiestriei,
Să concentrezi voința mea cea mai adevărată.
Fie ca puterea mea să treacă prin tine,
Precum doresc eu, așa să fie !*

După ce ai terminat, învește-o din nou în pînza de in sau mătase.

Folosirea baghetei

Bagheta are scopul de a-ți canaliza și concentra energia personală. Pentru a o folosi, ține în palmă baza ei și îndreapt-o către ceva cu partea ce are cristalul sau tirsul în vîrf. Vizualizează cum energia aurei tale este adunată și focalizată prin bagheta ta strălucitoare, ieșind din ea ca fasciculul de raze al unui laser, direcționindu-ți voința magică spre țelul pe care ți-ai propus să-l atingi. O poți folosi în ritualuri pentru a desena cercul sau pentru a saluta cele patru puncte cardinale. Cînd ghicești, folosește bagheta pentru a indica versurile ori cărțile sau orice altceva folosești pentru a te ajuta să te concentrezi și să primești mesajul corect. Cînd faci farmece, îndreaptă bagheta spre ceea ce vrei să fie ținta energiei tale, cum ar fi vindecarea unui prieten sau protejarea unei păduri aflate în pericol. Tratează-ți bagheta ca și cum ar fi o parte a corpului tău – o parte foarte specială și magică, a ta, nu a altcuiva. Și păstrează-o tot timpul înfășurată cînd nu o folosești! Las-o în fața altarului sau în partea de est (dreaptă) a acestuia – direcția Aerului.

Lecția 3. Cupa (Apă)

Cupa sau potirul magic reprezintă caliciul antic al zeiței Cerridwen, ce oferă inspirație poetică, renaștere și nemurire. Sfîntul Graal din legendele Regelui Arthur este o altă variantă a cupei. Conținînd misterele vieții și ale morții, cupa, potirul, pocalul simbolizează uterul zeiței din care iese toată Viața. Cupa este imaginea femeii în natură (așa cum bagheta este bărbatul), iar apa pe care o conține reprezintă apa sacră elementară a vieții. În timp ce bagheta este unealta minții sau a intelectului, potirul e instrumentul emoțiilor, în special al iubirii.

Pentru a-ți face o cupă magică, mai întîi trebuie să cumperi una (un pocal care să aibă picior). Poate să aibă orice dimensiune și să fie cît mai frumos. Poate fi din ceramică, din argint (ori suflată în argint), din corn sau din cositor (nu din sticlă) – deși este de preferat să fie din corn sau din argint. Nu este permis ca pocalul să fie din bronz sau cupru, caz în care poate fi folosit doar pentru a bea apă, deoarece aceste metale pot deveni otrăvitoare în urma contactului cu acidul citric din sucuri sau din vin.

Sfîntirea cupei

Pentru a-ți sfinți cupa, așteaptă pînă cînd este lună plină. De asemenea, cel mai bine este să faci aceasta într-o luni, ziua Lunii. Amestecă citeva dintre următoarele plante într-un bol cu apă sărată: busuioc, fenicul, isop, levănțică, mentă, rozmarin, salvie, valeriană și verbină. (Toate acestea le poți cumpăra de la un plafar.) Pentru tămiierea lunară, presară niște levănțică, iasomie, trandafir alb, caprifoi și/sau pelin negru peste un tăciune de mangan. Dacă vrei să-ți dedici cupa lui Venus (sau iubirii), fă tămiierea într-o zi de vineri și folosește lemn de santal, rădăcini de stînjeneț, trandafir și/sau

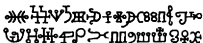


iasomie. Poți să folosești plante naturale ori să cumperi de la un magazin de produse ezoterice un compus lunar sau tămie Venus. Stropește pocalul cu ceai din ierburi, apoi trece-l prin tămiea fumegîndă, vizualizînd o lumină albastră purificatoare în jurul lui, și rostește :

*Fie ca Apa și Focul să te purifice,
Nici un rău să nu se ascundă în tine.
Servește-mă numai pe mine
Așa cum voi face și eu ; așa să fie !*

Simbolurile cupei

Pictează sau gravează (folosind o unealtă pentru gravat) versurile potrivite în jurul cupei. Dacă pictezi, folosește o pensulă nouă, fină, și vopsea emailată albă sau neagră. Pe măsură ce scrii fiecare vers, rostește : „Binecuvîntată fii tu, cupă de Apă”. Stihurile tradiționale din *Cartea Înțelepciunii a lui Solomon* (pe care se pare că nimeni nu mai știe să le traducă) sînt următoarele :



Dacă nu-ți plac acestea, poți foarte bine să folosești versurile tebane pentru a scrie în jurul potirului „Binecuvîntată fii tu, Cupă a Artei”. Apoi, folosind caracterele tebane, scrie-ți numele magic în jurul bazei cupei, rostind cu voce tare fiecare literă. Apoi spune : „Așa să fie !”.

Folosirea cupei

Cupa ta ar trebui să stea pe altar, în partea de vest (stînga – direcția elementului Apă). Ar trebui să aibă întotdeauna apă proaspătă. De asemenea, este permis să lași un trandafir proaspăt să plutească în ea. În ritualurile magice, înainte de a o împărți cu ceilalți membri ai Cercului, apa din potir poate fi sfințită folosind bagheta magică sau *athamé*-ul (spunînd : „Fie ca niciodată să nu fiți însetați !”). În ritualurile de vindecare sau de binecuvîntare a unor părți ale corpului, poți folosi cîteva picături de apă din cupă pentru a binecuvînta (spunînd : „Binecuvîntată fie gura ta, ce rostește cuvintele sacre...”). De asemenea, poți stropi chipurile zeităților cînd le aduci ofrande sau cînd te rogi pentru binecuvîntarea lor.

Lecția 4. Pentagrama (Pămînt)

Panticle paten este un disc gravat cu o stea în cinci colțuri sau o *pentagramă* și poate include și alte simboluri legate de Pămînt, forțe naturale și protecție. Este adesea denumit greșit *pentangle*, un sinonim al cuvîntului *pentagramă*, care înseamnă „cinci unghiuri”,

În timp ce *panticle* înseamnă „toate unghiurile”. Numită câteodată *Pentagrama lui Solomon*, forma a devenit în timp simbolul universal al magiei și simbolizează cele cinci proprietăți ale marelui factor magic, cele cinci elemente ale naturii, cele cinci simțuri, precum și cele cinci extremități ale corpului uman: capul, mâinile și picioarele. Pentagrama este folosită în ritualurile magice ca instrument de protecție sau ca unealtă de invocare a spiritelor. Au fost realizate diverse versiuni, cu variate simboluri pentru fiecare planetă, precum și cu multe alte scopuri. Pentagramele pot fi atârinate deasupra ușilor și ferestrelor, pentru a proteja, dar sînt utilizate și în ritualuri, pentru a aduce bani.

Pentagrama este, în esență, pasivă; este fundația pe care construim și simbolizează forțele naturii și manifestările lor fizice. Ea reprezintă elementul Pământ și formează un scut protector care ne ferește de forțele dușmănoase. În ritualuri, pentagrama îți va da capacitatea de a-ți stabili și a-ți canaliza intențiile. Ea poate fi făcută din piatră, lut sau metal (materiale de pământ).

Temă: fă-ți o pentagramă

Deși în zilele noastre poți cumpăra pentagrame frumoase din metal sau ceramică de la orice magazin ezoteric, nu e greu să-ți faci singur una. Du-te la un magazin de artizanat și cumpără un pachet de lut uscat (eu folosesc cel mai des lutul Mexi). Fă o foaie rotundă între două coli de hîrtie cerată, folosind un făcăleț, ca și cum ai face prăjituri. Nu-l face prea subțire, pentru că se va sparge cu ușurință. O grosime de 1,2 cm este potrivită. Apoi, folosește o cană mare (cum ar fi cea de cafea) pentru a face un decupaj circular.

Trasează sau copiază o pentagramă pe hîrtie (partea dreaptă pentru piesa ta), cum este cea din desen, și fixeaz-o deasupra discului tău tăiat în lut. Folosește un ac de cusut mare și ascuțit pentru a face găuri în lut prin hîrtie în cinci colțuri. Apoi, folosește un băț cu capăt rotunjit pentru a grava un cerc în jurul punctelor găurite (poate fi de ajutor un obiect circular – cum ar fi o cană –, de dimensiuni potrivite, după forma căreia se poate trasa un cerc) și o riglă pentru a trasa linii drepte cu același băț, unind punctele între ele. Aceasta este pentagrama ta de bază.



Poți grava și alte sigilii ori simboluri, așa cum se vede în pentagrama Pământului de mai sus. Simbolurile din interior sînt versuri tradiționale din *Cartea înțelepciunii a lui Solomon*, iar cele exterioare scriu pe litere E-A-R-T-H* folosind caractere tebane. Pe spatele pentagramei ar trebui să gravezi „Bindecuvîntată fii tu, Pentagramă a Pământului” și numele tău magic cu caractere tebane. În timp ce-ți faci și gravezi pentagrama, ar trebui să rostești: „Bindecuvîntată fii tu, pentagramă a Pământului”.

Apoi, las-o să se usuce bine și netezește suprafața pînă devine fină. Acum ai o pentagramă a Pământului perfectă. Evident, dacă ai acces la un cuptor de ardere a cărămizilor, cum este cel din departamentul de artă de la școală, poți să o arzi, transformînd-o într-un artefact ce va dura pentru totdeauna. Tîrnoșește-o cînd luna este în

* *Earth* – în engl. „pămînt” (n.t.).

creștere, stropind-o cu apă sărată și trecînd-o prin fumul unui amestec de plante aromate – rozmarin, cedru, lemn de santal, rășină de pin și ulei de lavandă.

O Stea Pămînteană mi se arată

Pentru a-mi da putere.

Să invoc aici toate lucrurile

Sau să le alung departe pe cele de care mă tem.

Așa să fie !

Folosirea pentagramei

Așază-ți pentagrama pe altar în partea de nord (în spate), direcția Pămîntului, sau în centru. Folosește-o ca pe un suport pe care să pui amulete, talismane, cristale sau orice alt obiect destinat ritualurilor. Orice aliment ritualic – cum ar fi plîcea, prăjiturile sau feliile de fructe – poate fi servit folosind pentagrama pe post de farfurie. Totuși, dacă este făcută din chit, ar trebui să o acoperi cu o hîrtie cerată, ca să nu intre chitul în mîncare.

Lecția 5. *Athamé*-ul (Foc)

Athamé-ul sau pumnalul magic reprezintă puterea, acțiunea și dominația. Primele cuțite din fier erau făcute din fier-nichel meteoric – practic, același lucru ca și oțelul inoxidabil – și erau considerate (pe bună dreptate !) a fi trăsnetele zeilor. De aceea, *athamé*-ul simbolizează Focul. Aceasta este chintesența masculinității, corespunzînd forțelor pozitive și creatoare ale naturii. Astfel de cuțite magice au fost folosite în toate culturile din lume de peste 3 500 de ani.

O versiune timpurie a acestui nume al pumnalului magic apare în grimoarul numit *Clavicula lui Solomon*, datînd din anul 1572, unde apare scris *arthana*. Îți vei folosi *athamé*-ul pentru a trasa cercul magic, pentru a sfinți apa și sarea și a alunga entitățile nedorite. În mod tradițional, ar trebui să aibă o lungime cuprinsă între 18 și 23 cm, două tășuri și mîner negru.



În ultimii ani, mai multe companii producătoare au fabricat cuțite spectaculoase, cu forme magice și fanteziste, care au devenit destul de cunoscute printre vrăjitori ca *athamé*-uri – atît timp cît au două tășuri.

În timp ce *athamé*-urile tradiționale au lamă de oțel, unele lucrări (în special cele care implică zine și cu spirite ale naturii) cer să nu se folosească deloc fier, iar altele nu permit nici un fel de metale. În aceste scopuri, unii meșteșugari magici fabrică acum *athamé*-uri minunate cu lame din cremene lustruită, din cupru, alamă, cristal, lemn, os, corn de cerb sau piatră șlefuită. Odată ce ai *athamé*-ul de bază, așa cum este descris aici, poți cumpăra cîteva de alt tip. Pentru primul tău *athamé* îți recomand să mergi la cumpărături în magazine de mărunțișuri, unde poți găsi o colecție drăguță de pumnale simple,

ieftine și cu două tășuri, cu forme diverse. Încearcă următoarele : ține-le în mină și taie aerul făcând mișcări de răsucire ce imită cifra 8, pentru a le simți. Nu uita să cumperi și o teacă potrivită odată cu cuțitul ! După ce l-ai cumpărat, ascute-i lama cu o piatră de ascuțit, iar vârful cu o tociță. Unii vrăjitori își fac *athamé*-ul cap-coadă, tăind lama dintr-o foaie de metal și sculptînd un minier din lemn, os sau corn de cerb. Acesta este un proces mai complex, pe care nu cred că este necesar să îl descriu. Pentru instrucțiuni detaliate în legătură cu fabricarea unui astfel de pumnal, vezi cartea lui Ray Buckland *Complete Book of Witchcraft*, pp. 29-31.

Sfințirea *athamé*-ului

Într-o marți (ziua lui Marte), cînd Luna este în descreștere, fă un amestec din plante marțiene, cum ar fi rășina roșie de dragon, virnanțul pudrat, piperul măcinat, ghimbirul și sulf. Înceapă-ți un deget sau podul palmei cu vârful cuțitului și adaugă în amestec cîteva picături de singe. Pune deoparte jumătate din acest amestec, iar cealaltă jumătate arde-o în cădelniță (vezi mai departe). Purifică-ți pumnalul stropindu-l cu apă distilată din potir și trecîndu-l prin fumul tămîii arse.

Apoi ia ce ți-a mai rămas din amestecul de ierburi marțiene și pune-l în cupă. Încălzește lama *athamé*-ului la flacăra cărbunelui ars în cădelniță pînă cînd se înfierbîntă. Cînd este încălzită suficient, împlint-o în amestecul din pocal, rostind următoarele cuvinte :

*Te conjur, lamă de oțel,
Să afurisești lucrurile numite de mine
Taie curat prin potrivnicie,
Așa cum voi face și eu, așa să fie !*

Fă asta de trei ori, ca să călești oțelul, și vizualizează cum lama strălucește cu putere după fiecare trecere prin flăcără.

În vremurile străvechi, aceste cuțite erau întotdeauna magnetizate, ceea ce le dădea o putere magică adevărată. Pentru a-ți magnetiza *athamé*-ul, lovește lama în mod repetat cu un magnetit sau cu o bară magnetică. Ține *athamé*-ul în mina dominantă, magnetul în cealaltă și, începînd de la minier, mișcă magnetul de-a lungul lamei pînă la vîrf. Fă asta în mod repetat, timp de cel puțin cinci minute, mereu în aceeași direcție, în timp ce rostești :

*Te conjur, lamă de oțel,
Să atragi lucrurile numite de mine,
Trasează un cerc strîns care să înconjoare copacul,
Așa cum voi face și eu, așa să fie !*



După ce ai terminat, înfășoară *athamé*-ul în pînză de in sau în mătase, spunînd : „Așa să fie !”.

Gravarea simbolurilor pe *athamé*

În următoarea marți când luna este în descreștere, despachetează *athamé*-ul și pictează sau gravează versurile potrivite de-a lungul minerului sau al lamei. Dacă pictezi, folosește o pensulă nouă, fină, și vopsea emailată de culoare neagră. De asemenea, poți folosi o unealtă Dremel sau una de gravat.



În timp ce gravezi fiecare rună, rostește: „Fii binecuvântat, tu, cuțit al Focului”. Dacă vrei, în loc să inscrii versurile tradiționale, îți poți scrie numele magic folosind caractere tibane. Dacă decizi să dai un nume special *athamé*-ului tău, ar trebui să-l scrii și pe el pe lamă, pe cealaltă parte.

Inscripționarea cu ajutorul acidului este de departe cea mai magică metodă de gravare a versurilor pe o lamă de oțel. Pentru aceasta, trasează mai întâi stihurile pe care ai decis să le inscrii pe lamă sau pe *athamé*, folosind un toc cu vârful ascuțit. Apoi topește un pachet de ceară de albine sau o luminare albă într-un recipient de care te poți dispensa, după care încălzește lama suficient de tare încât ceara să se lipească de ea, dar să nu îi afecteze câmpul magnetic. Pe urmă, acoperă lama cu ceară topită și las-o să se întărească. Fă mai multe straturi pentru a acoperi complet lama, dar asigură-te că încă se mai pot vedea suficient de clar versurile de sub ceară. Apoi, folosește o unealtă de gravat suficient de ascuțită (este bun și un cui ascuțit) pentru a trasa stihurile. Asigură-te că tai toată ceara, pînă cînd se vede metalul de dedesubt. În următoarea etapă, toarnă cu grijă acid sulfuric sau clorhidric (dintr-o baterie), iod, oțet sau altă substanță corozivă. Acidul va coroda metalul în locurile descoperite, dar ceara va proteja restul lamei. După un timp, îndepărtează acidul, curăță ceara și vei avea un *athamé* gravat foarte frumos.

Sfat: Aplică mai întâi această tehnică pe un cuțit de bucătărie ieftin, pentru a vedea cît timp trebuie să lași acidul să acționeze înainte de a-l îndepărta. O metodă mai simplă este să cumperi pur și simplu o unealtă sau un toc de gravat de la magazinul local de produse gospodărești sau meșteșugărești. Ele arată ca pixurile obișnuite, dar conțin acid în loc de cerneală. Ai mare grijă cînd folosești acidul, pentru că te poți arde!

Cînd nu este folosit, *athamé*-ul ar trebui așezat în partea de sud (în față) a altarului. Cînd îl folosești, ține-l în teacă, prins de cureaua de la pantaloni.

Lecția 6. Alte instrumente pentru altar

Pe lângă cele patru instrumente magice prezentate mai sus, probabil că va trebui să achiziționezi și alte câteva unelte magice pentru lucrările tale de vrăjitorie și pentru altar.

pentru a-l curăța de cenușă. Este, de asemenea, recomandabil să pui sub cădelniță un trepid sau un suport rezistent la căldură, pentru a nu-ți arde altarul sau antimisul.

Cînd luna este în creștere, tîrnosește-ți cădelnița arzînd în ea niște tămîie din slînge de dragon, spunînd: „Fii binecuvîntată, tu, cădelniță a Aerului”. Versurile tradiționale din *Cartea înțelepciunii a lui Solomon* sînt prezentate aici.



Pictează-le în jurul bazei sau, dacă preferi, pur și simplu scrie-ți numele magic folosind caractere tebane. Indiferent ce ai ales, termină spunînd: „Așa să fie!”.

Aceasta este cădelnița sau afumătoarea ta în formă finală. Poți să sfințești, să binecuvîntezi și să purifici cu ea orice obiect pe care îl treci prin fumul tămîii.

***Notă:** Tămîia folosită în ritualurile magice este o artă prin ea însăși și există formule speciale pentru diverse farmece. Pot fi folosite bețișoare parfumate sau tămîie, dar cei mai mulți vrăjitori preferă tămîia care arde mocnit pe un mîngal ce poate fi cumpărat din orice magazin ezoteric, precum și din magazinele cu produse alimentare sănătoase. Pentru a-ți face propria tămîie, ai nevoie de mojar și pistil (vezi mai jos...)*

Mojarul și pistilul

Poți cumpăra un mojar mic cu pistil din orice magazin ezoteric sau de la un magazin cu produse alimentare sănătoase.

Aceste obiecte sînt esențiale pentru a putea zdrobi ierburile, semințele etc. Totuși, nu trebuie neapărat să le ții pe altar. Eu le țin pe ale mele într-un sertar din cabinetul meu magic, împreună cu cutiile în care am diversele ierburi și plante aromatice, luminările de rezervă, instrumentele care sînt în plus, precum și alte obiecte care nu aș vrea să-mi lipsească atunci cînd am nevoie de ele.



Vasele pentru sare și apă (Pămînt și Apă)

Micile cupe cu sare și apă sînt utile în toate ritualurile de purificare și sfințire. O cupă pentru sare preferată de vrăjitorii moderni este o geodă scobită, tăiată în două pentru a face un mic bol de cristal. De asemenea, carapacele de melci de mare – mai ales cele cu gura largă, ca turbanele sau lunile – constituie cupe pentru apă foarte drăguțe. Sînt potrivite și micile cupe pentru – de exemplu – sos dulce și acru pentru mîncarea chinezească.

Clopoțelul

Clopoțelul este un instrument folosit în ritualuri din cele mai vechi timpuri. Sunetul lui determină vibrații care au puternice efecte în funcție de volum, ton și materialul din care este constituit. Poți folosi orice tip de clopoțel, inclusiv cupa-clopot tibetană, dar tipul favorit pentru lucrările magice este cel din alamă sau argint cu minier de lemn, așa cum se vede și în imagine.

Clopoțelul este un simbol feminin și, prin urmare, e folosit adesea în ritualul de invocare a zeitelor. De asemenea, sunetul lui este folosit și pentru protejarea împotriva spiritelor și farmecelor rele, pentru a domoli furtunile sau a invoca energiile pozitive. Dacă este pus în dulap sau agățat de ușă, va proteja casa. Citeodată, se sună din clopoțel în ritualuri pentru a marca diverse secțiuni și a semnala începutul sau sfârșitul unui farmec. Singurele stihuri asociate cu clopoțelul sînt hieroglifele astrologice, așa cum sînt cele din imagine, dar, dacă dorești, poți grava pe el „Binecuvîntat fii tu, clopoțel al Artei” și numele tău magic, folosind caractere tebane.



Lecția 7. Cărțile magiei

Chiar la începutul acestor lecții ți-am dat prima temă – să cumperi un jurnal magic și să începi să scrii în el. Sper că așa ai făcut. Cînd termini unul, cumpără altul. În cele din urmă vei avea un raft plin cu jurnalele scrise de-a lungul anilor! Există încă trei tipuri de cărți magice pe care trebuie să le scrii tu însuși. Fiecare reprezintă notele tale personale, deci trebuie scrise de mîna ta sau măcar bătute la tastatura proprie! În vremuri străvechi, noi, vrăjitorii, trebuia să ne fabricăm singuri hîrtia și să ne legăm cărțile – de obicei în piele. Pînă și tocurile și cerneala erau făcute de mînă, din pene de gîscă și funingine din hornuri. Prea puțini dintre noi mai fac acest lucru în zilele noastre, deși încă mai poți găsi în magazinele ezoterice și obiecte oculte renaștentiste – de unde poți cumpăra numeroase obiecte magice – minunate cărți făcute manual. (Mai multe amănunte despre aceste magazine voi oferi în secțiunea a V-a acestui curs, „Lumea magică.”) Mai înainte de toate, ține cărțile scrise numai pentru tine și arată-le doar persoanelor în care ai încredere deplină.

Orice vrăjitor ar trebui să aibă o Carte a Umbrelor și un grimoar. În mod tradițional, aceste cărți au coperți de culoare neagră și ne referim frecvent la ele folosind denumirea de „cărți negre”, dar ale tale pot avea orice culoare ce simți tu că se potrivește. Vrăjitorii mai moderni folosesc caiete cu foi detașabile sau prinse cu arc, astfel încît să poată să insereze ori să rearanjeze paginile, iar în prezent, cei dintre noi care au computer păstrează o „dischetă a umbrelor”. Eu am un raft întreg cu dosare ce conțin grimoare și cărți ale umbrelor din anumite tradiții magice pe care le-am studiat.



Cartea Umbrelor (sau CU, cum este abreviat numele în mod obișnuit) este folosită pentru a lua notițe din lecțiile pe care le primești de la profesori, despre ritualuri, cîntece, poeme, incantații, rugăciuni, știință

magică, precum și toate celelalte lucruri și învățăminte din propria ta tradiție magică. Vei adăuga lucruri noi în ea pe tot parcursul vieții tale. Dacă ai un profesor, vei copia diverse lucruri din cartea lui în a ta. Și, dacă devii la rândul tău profesor, elevii și ucenicii tăi vor copia și ei diverse materiale din cartea ta.

Grimoarul tău este ca un fel de carte de bucate ce conține farmece, vrăji, rețete, informații despre plante, formule pentru a face tămiie, tabele de corespondențe, alfabetice magice, precum și alte materiale de referință. Ca în orice altă carte de rețete, vei adăuga tot restul vieții tale noi informații în grimoar. Multe grimoare – cum este și acesta – au fost scrise de vrăjitori care au trăit înaintea ta, iar unele dintre ele au fost publicate și pot fi cumpărate de la o librărie cu cărți despre ocultism sau metafizică. Dar evită *Necronomicon-ul* – farmece pe care le conține sînt pentru a conjura demoni și monștri imaginari foarte răi, care sînt o pacoste blestemată, deoarece nu sînt niciodată educați cum trebuie și lasă o mizerie teribilă în urmă...

În sfîrșit, mai este și jurnalul de vise, pe care trebuie să-l ții chiar lîngă pat și în care scrii, în fiecare dimineață, imediat după ce te-ai trezit, cît mai multe din visele pe care le-ai avut în noaptea precedăntă (vezi I.VI, „Capacitatea de a visa”). El are un dublu rol: mai întîi, te ajută să înveți să fii conștient în visare; apoi, îți oferă o înregistrare a creșterii și evoluției tale spirituale peste care te poți uita în anii următori. Poate vei descoperi că visele tale sînt metafizice sau profetice și s-au îndeplinit. În acest caz, jurnalul de vise te va ajuta să îți dai seama care dintre ele sînt prevestitoare.

Lecția 8. *Speculum-ul* sau oglinda magică

(de Raven Grimassi)

Speculum-ul sau oglinda magică este unul dintre cele mai vechi instrumente de divinație. *Speculum-ul* clasic este o suprafață concavă întunecată dintr-un material care reflectă lumina. Îți poți fabrica cu ușurință unul folosind cadranul curbat al unui ceas și pictînd cealaltă parte, *convexă* (protuberantă), cu vopsea neagră, lucioasă. Magazinele de antichități sînt o bună sursă de ceasuri vechi cu cadrane din sticlă rotunjită. Fabricarea tradițională a unui *speculum* începe într-o noapte cu lună plină – de preferat cînd Luna este în Pești, Rac sau Scorpion.

Odată ce ai vopsit sticla și s-a uscat bine, cufundă oglinda într-o fiertură de ierburi: rozmarin, fenicul, vîrnanț, verbină și frunze sau scoarță de nuc. În timp ce sticla este încă în poțiune, ține-ți ambele mîini deasupra ei, cu palmele în jos, spunînd:

*Treziți-vă, voi, spirite adormite ale vechimii,
Ale căror ochi dezvăluie ce este spus în întuneric,
Dați-mi viziuni în această scobitură întunecată,
Și faceți-o poartă a vrăjilor magice.*

Vizualizează o ceață mistică argintie ce se formează în jurul oglinzii. Inspiră adînc, apoi expiră încet deasupra poțiunii. Îmaginează-ți că respirația ta împinge ceața argintie în oglindă. Fă asta de trei ori. Ulterior, scoate oglinda din fiertură și usuc-o bine. Acum ești pregătit să armonizezi oglinda cu aura ta. Ține oglinda în fața ta, cu partea convexă în palmă. Apoi, pune palma stîngă deasupra ei, cam la 8 centimetri deasupra suprafeței sale, și începe să faci mișcări circulare în sensul acelor de ceasornic, încadrîndu-te în dimensiunile oglinzii. Ai grijă să nu atingi interiorul suprafeței oglinzii, pentru că vei lăsa urme de degete!

După ce ai terminat, scoate oglinda afară, în lumina lunii, astfel încât razele sale să cadă pe partea concavă a sticlei. Încet, umple oglinda cu poțiune, până la margine. Ține-o în sus către lună, aproape de nivelul ochilor. Nu-ți face griji dacă dă pe dinafară. În timp ce te uiți la lună, lasă-ți privirea să se defocalizeze treptat. Dacă vei face asta în mod corect, vei vedea trei linii de lumină emenate de lună. Continuă să te uiți printre gene până când linia verticală ce pornește de la baza lunii pare să atingă suprafața oglinzii.

Odată ce raza lunii a atins oglinda, rostește următoarele cuvinte :

Trei sînt razele care se văd acum,

Una vor deveni ele

Pentru că a venit vrăjitoarea în sfîrșit

Ca să încarce și să dea putere aceste oglinzi magice.

Închide repede ochii, pentru a întrerupe contactul vizual. Deschide-i din nou, uitîndu-te în jos, în oglindă. Toarnă poțiunea pe pămînt, făcînd o libație, apoi clătește oglinda cu apă curată, proaspătă, și usuc-o bine. Înevește-o într-un veșmînt de mătase pentru a-i proteja magnetismul lunar și nu lăsa niciodată lumina soarelui să cadă direct pe ea. Acum, *speculum*-ul tău este pregătit pentru a fi folosit pentru divinație.



Globurile de cristal

Globurile de cristal – cunoscute și sub numele de clarvăzătoare sau sfere de ghicit – au fost întotdeauna asociate cu vrăjitorii. Ei pot invoca în ele scene care sînt mult îndepărtate în spațiu și timp – asemănător transmisiilor video în direct! Pentru a putea face asta, trebuie să privești îndelung și insistent în globul de cristal, așa cum te-am învățat la citirea aurei (1.V, „Talente magice”), iar în profunzimile sferei vor fi proiectate imagini din subconștientul tău intuitiv pentru a scoate la iveală ceea ce cauți (mai multe despre asta vei afla într-o lecție viitoare...).

În trecut, aceste globuri erau făcute din cuarț natural, din beril sau din calcit. Ele variază de la cele transparente și translucide pînă la cele opace și pot avea diverse culori – inclusiv roz și negru. Se fabrică și azi și pot fi cumpărate de la magazinele de produse magice, avînd prețuri ce variază între 20 și mii de dolari, în funcție de mărimea, materialul din care sînt făcute și claritatea lor. Dar dezvoltarea metodelor de fabricare a sticlei optice de înaltă calitate a dus la apariția alternativelor mai puțin costisitoare, iar acum pot fi găsite pe piață globuri perfect utilizabile din sticlă, sticlă plumbuită și chiar plastic acrilic. De asemenea, există suporturi variate, de la simple inele din lemn la elegante suporturi cu trei picioare.

Globul de cristal este reprezentarea simbolică a Zeiței, deoarece sînt numai forme rotunjite și circulare, iar răceala de gheață a cristalului veritabil este simbolul profunzimii mării. Este un obiect magic atins de divinitate, de aceea trebuie păzit cu grijă. Cînd nu este folosit, trebuie învelit într-un veșmînt negru de mătase sau catifea, pentru a-l proteja de praful și uleiurile din aer. Expunerea sa la lumina lunii pline îi va crește puterea, același efect avîndu-l și frecarea cu frunze proaspete de pelin negru sau spălarea într-o infuzie din aceeași plantă.



Secțiunea a III-a. Însemnele vrăjitoarești

Bătrînul gentleman văzut de bărbat era un spectacol unic. Era îmbrăcat într-o pelerină grea cu capișon împlănit ce avea brodate peste tot semnele zodiacale, alături de diverse simboluri mistice, cum ar fi triunghiuri cu ochi în ele, cruci ciudate, frunze de copaci, oase de păsări și alte animale și un planetarium ale cărui stele păreau bucățele de oglindă pe care bătea soarele. Avea o pălărie ascuțită ca o bască de sofist sau ca o bonetă purtată de doamnele din acea vreme...

T.H. White, descrierea lui Merlin (*The Sword in the Stone*, p. 31)

Lecția 1. Introducere: costumele unui vrăjitor

Cînd alegem cu ce ne îmbrăcăm, creăm un *personaj* pentru a ne prezenta atît nouă, cît și altora într-un context ; toate hainele reprezintă costume făcute pentru a ascunde sau a dezvălui adevărata noastră față. *Regalia* ta magică (splendide haine, împodobite) este suficient de diferită de hainele de zi cu zi cît să vă amintească atît ție, cît și celorlalți că acum joci rolul de vrăjitor, și nu de cel de student, atlet sau alt rol mundan. Așa cum alte roluri au propriile costume și uniforme, la fel este și în cazul vrăjitorilor.

*Merlin,
de Daniel Beard*



Fiecare vrăjitor are un stil individual propriu și unic și nu există doi vrăjitori care să fie la fel. Vrăjitorii nu-și aleg hainele de pe rafturile magazinelor, ci concep de obicei singuri modelul și le cos sau le cumpără de la talentații croitori și croitorese din comunitatea magică. A fi în stare să-ți stabilești modelul și să-ți coși singur hainele este o abilitate foarte importantă pentru un vrăjitor și te îndemn insistent să înveți să faci asta. Dacă nu ai mașină de cusut, încearcă să-ți cumperi una și să înveți să o folosești.

Probabil că vei dori să mergi la magazinul din apropiere să vezi ce modele de haine există. În cazul în care ceri ajutor (spune-i vânzătorului că vrei să-ți faci un costum pentru petrecerea de Halloween), vei afla că există multe modele de pelerine, mantii, tunici, veste și chiar pălării de vrăjitor. Voi descrie cîteva

aici, dar cele mai multe sînt atît de simple, încît n-o să ai nevoie de alte tipare decît cele pe care ți le-am desenat aici.

Important : Folosește materiale naturale, cum ar fi bumbacul sau inul. Evită materialele sintetice, cum ar fi poliesterul sau nailonul, deoarece ele te izolează de energiile naturale.

Lecția 2. Tunicile și vestele

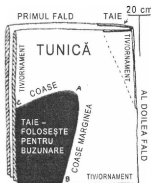
Costumele obișnuite purtate de bărbați și băieți de-a lungul istoriei europene erau simple tunici și veste. Acestea sînt, de asemenea, costumele tradiționale ale ucenicilor-vrăjitori și primele pe care te voi învăța să le faci. Este foarte ușor! Vestele și tunicile se potrivesc cel mai bine cu carimbi și colanți sau pantaloni largi cu elastic la glezne.

Mai întîi, uită-te la toate tipurile de materiale din magazin și alege ceva ce îți place cu adevărat. Tunica și vesta pot avea ce culori vrei tu, dar nu trebuie să aibă modele pe ele. Taie o bucată de material pe lungime, cam cît distanța dintre miinile tale întinse în lateral. Deoarece cînd măsori un material acesta se întinde cam cu 15 cm, taie-l ceva mai scurt decît ai pus semnul, nu mai lung. De asemenea, dacă vrei să lucrezi cu un tipar obișnuit, tiparul Simplicity #5840-C,D și #9887-C oferă modele de tunici excelente (și oarecum diferite). #9887-C include o capă scurtă.

Tunica

Pentru a face tunica, împăturește materialul în două, apoi încă o dată în două, astfel încît să fie împărțit în patru. Așază-l cu grijă ca în imagine, astfel încît colțurile libere să fie în stînga jos, iar cel împăturit să fie în dreapta. Pornind de la colțul din dreapta sus, trasează cu un marker a linie de-a lungul marginii de sus pentru a face tăietura pentru gît. Aceasta nu trebui să aibă mai mult de 10 cm de fiecare parte, cu o lungime totală de 20 cm (vezi figura). Apoi, mai trage o linie în jos către marginea dreaptă (aceasta poate varia în funcție de cît de mare dorești să fie gaura pentru gît). Forma finală a liniei de tăiere va fi a literei T.

Pentru mîneci și laterale, mai întîi inspiră adînc și măsoară-ți pieptul în zona cea mai largă. Împarte numărul la 4 și adaugă apoi 5 cm. Aceasta este distanța minimă dintre centrul pieptului și linia de tăiere pentru mîneci și ar trebui să faci un semn micuț în punctul respectiv, la jumătatea distanței dintre marginea de sus și poale (vezi punctul A din figură).



Acum trasează o linie curbă din stînga jos, începînd de la jumătatea distanței dintre marginile de sus și cele de jos (vezi punctul C din figură), pînă cînd ajungi la poale, pe partea stîngă (vezi punctul B din figură). Asigură-te că mergi cu linia curbă spre dreapta pînă cînd trece prin punctul A, stabilit prin măsurătoarea anterioară. Ținînd cu grijă materialul împăturit, prinde-l în bolduri în dreptul liniilor de tăiere pentru mînci. Fă o probă acum, pentru a te asigura că ți se potrivește. Apoi, folosind o foarfecă ascuțită, taie materialul prin toate cele patru straturi. Ulterior, scoate boldurile și despătură primul strat de material astfel încît să aibă aspectul unei cămăși. Prinde din nou cu bolduri laterale pentru a le coase și apoi fă tăietura în formă de T de la gît. Coase marginile și ai terminat!

Ca un ultim retuș, ar trebui să țievi poalele, mînecele și tăietura de la gît. Poți adăuga, de asemenea, dacă dorești, ceva ornamental la poale și la mînci. Materialul rămas de la tăiat îl poți folosi pentru a face o glugă, tivuri exterioare, buzunare etc. O curea lată completează efectul. Dacă materialul folosit este bumbacul, poți face o tunică tip „Dansul Fantomelor”, lăsînd marginile materialului la tăieturi mai mari decît este necesar și făcînd franjuri la nivelul cusăturilor, ca în figura de mai jos :



Vesta



Materialul cel mai bun pentru a-ți face vesta este pielea moale, dar, evident, poți folosi ce tip de material dorești. Lungimea acesteia trebuie să fie cît cea a tunicii. Pentru a-i stabili lățimea, trebuie să inspiri adînc și să-ți măsori pieptul în zona în care este cel mai lat. Împarte numărul la 2, apoi adaugă 10 cm. Deoarece vesta nu are mînci, nu ai nimic de tăiat ; trebuie doar să coși marginile exterioare, lăsînd o crăpătură în partea de jos și pentru a băga mîinile. Ca și în cazul tunicii, tăietura de la gît trebuie făcută după forma literei T de-a lungul faldului superior, cu o tăietură verticală în față. Mie îmi place să fac o tăietură mai adîncă, apoi fac revere laterale sub formă de triunghi. Ulterior adaug butoniere și panglică pentru un plus de farmec. O curea lata cu o cataramă impresionantă completează efectul.

Lecția 3. Mantia ta de vrăjitor

O robă tradițională Ankh pentru vrăjitor este foarte ușor de făcut. Culoarele sînt asociate cu Calca Vrăjitorului (vezi „Culoarele magiei” în 1. III, „Fundamentele magiei”), precum și cu gradul acestuia. În mod tradițional, ucenicii poartă robe albe, cei mai avansați poartă robe de culoarea căii lor, iar specialiștii poartă cam tot ceea ce le place, inclusiv robe cu stele și simboluri astrologice pe ele. În concluzie, ar trebui să-ți faci prima robă din material de culoare albă. Apoi poți purta pe deasupra tunica pe care ai făcut-o mai devreme. Deși prefer modelul simplu pe care l-am descris aici, tiparul Simplicity #5840-A,B, are, de asemenea, două modele deschise în față ușor diferite unul de celălalt, pentru femei și pentru bărbați. Iar tiparul Simplicity 9887-A,B este chiar impresionant !

Lecția 4. *Cingulum-ul tău*

Cingulum-ul este un cordon împletit special pe care îl legi în jurul taliei tale, peste robă. Acesta este făcut întotdeauna de persoana care îl va purta. Ca și în cazul *athamé-ului* și al baghetei magice, nimeni altcineva în afară de tine nu ar trebui să folosească. Există trei lungimi tradiționale: 2,8 m pentru cordoanele magice; 1,8 m va fi lungimea folosită pentru a determina raza cercului magic sau înălțimea ta exactă, ce este numită *măsura* ta.

Culoarea *cingulum-ului* este legată strict de gradul tău, exact ca și în cazul centurilor din karate. Diferite tradiții dau culori diferite acestor cordoane. În vrăjitoria mea tradițională, aceste culori sînt: verde pentru ucenici, roșu pentru avansați și albastru și purpuriu pentru specialiști. Totuși, metoda tradițională este să țeși un șnur auriu printre celelalte culori ca un memento al magiei pe care o împărtășim cu toții, indiferent de gradul pe care îl avem.

Pentru a-ți face *cingulum-ul* de ucenic, du-te la magazinul de țesături și cumpără șnur răsucit standard 1 cm. Este vîndut la rolă și va trebui să cumperi 6,5 m, verde și auriu. Dacă vrei, poți lua cîte trei bucăți de 2 m lungime de nuanțe diferite de verde. Într-o seară în care luna este în creștere, purifică aceste șnuri pe altar, stropindu-le cu apă și sare; apoi trece-le prin flacăra unei lumînări și prin fum de tămîlie. Rostește următoarea vrajă în timp ce faci asta:

*Apă și Pămînt, unde vă găsiți
Nu există nici un rău sau boală.
Foc și Aer, vă conjur
Să purificați și cordonul va fi binecuvîntat !*



Înnoadă cele trei capete, lăsînd cam 15 cm liberi, pentru a nu se desface. Apoi începe să le împletești, legînd în ele lumina magică a lunii și rostește:

*Făcut pentru a măsura, făcut cu mîgălă pentru a lega,
Fii binecuvîntat tu, cordon împletit.*



Pe măsură ce împletești, concentrează-ți energiile personale în el, astfel încît să devină o parte din tine. Cînd ai terminat, fă încă un nod pentru a nu se desface. Acum, începînd de la primul nod, mai fă unul la o distanță de 1 m, unul la 1,2 m, încă unul la 1,4 m, altul la 1,6 m și ultimul la 1,8 m. Lasă încă 2,8 m liberi la capăt și taie restul.

Acum îți poți folosi *cingulum-ul* ca unitate de măsură pentru a face cercuri magice de diferite dimensiuni pentru diverse ritualuri. De fiecare dată cînd faci vrăji sau un cerc magic trebuie să porți *cingulum-ul* încins în jurul taliei, peste robă, sub mantie. Dar un *cingulum* nu se poartă cu tunică sau vestă !



Lecția 5. Cureaua de vrăjitor

Cingulum-ul tău nu are menirea de a agăța lucruri de el și nici nu poate fi purtat în public. Pentru aceasta vei avea nevoie de o curea. Poți, evident, să porți cureaua obișnuită, ceea ce și fac, de altfel, mulți oameni. Dar s-ar putea să-ți dorești să-ți faci o curea de vrăjitor specială. Poți să te duci la un magazin second-hand și să cauți printre vechituri cea mai lungă curea pe care o găsești sau să-ți faci una și singur dintr-o bucată de piele lată de 5 cm, cumpărată de la orice magazin cu articole din piele. O să ai nevoie și de un dorn de găurit piele, pentru a face găurile pentru cataramă unde trebuie. Cureaua ta de vrăjitor trebuie să fie cu cel puțin 30 de centimetri mai lungă decît talia ta, astfel încît să poți înnoada și atîrna capătul liber. Poart-o cu roba, tunică sau vestă. S-ar putea să cauți destul de mult pînă să găsești o cataramă perfectă. Piețele de vechituri și talciocurile sînt locuri în care este bine să cauți, precum și tîrgurile renașcentiste și magazinele ezoterice. Catarama curelei tale este un obiect foarte personal și unic și vei ști care este cea potrivită cînd o vei vedea!



Traistele și săculeții

Va trebui să ai cîteva punguțe și cîteva săculeți pe care să-i atîrni de curea, în care să ții diverse lucruri. Acestea pot să aibă diverse mărimi și să fie făcute din materiale diferite și poți să le cumperi ori să le faci singur. Săculețele cu șnur sînt ușor de făcut și există și deja fabricate, dar nu sînt foarte comode cînd punem și scoatem lucruri din ele. Eu am tot timpul cu mine una sau două traiste din piele mai mari, cu clape, pe care le pot prinde de curea, în care îmi țin portofelul, ochelarii și alte mici obiecte pe care trebuie să le port cu mine. Traistele simple ce pot fi prinse de curea sînt disponibile la magazinele cu articole din piele, de unde poți, de asemenea, să cumperi pielea de care ai nevoie pentru a ți le face singur, așa că nu te voi mai deranja cu explicații suplimentare.

Punga

Totuși, există un săculeț cu șnur pe care ți voi explica cum să îl faci singur. Acesta se numește *pungă* și este folosit în special pentru a ține în ea rune. Pentru a-ți face o pungă, cumpără o bucată de *piele de căprioară* de la magazin. Întinde-o pe masă și pune deasupra un platou pentru cină cu fața în jos, pentru a avea un șablon. Trasează cu un marker cu virful din pîslă o linie ce urmărește marginea exterioară a platoului și fă o tăietură circulară în bucata de piele, folosind un foarfece. Acum folosește un perforator de hîrtie pentru a face găuri la distanțe egale, la fiecare 5 cm, de-a lungul marginii cercului. Găurile trebuie să fie la o



distanță de aproximativ 2,5 cm de margine, care are aproximativ adâncimea perforatorului. Fă rost de aproximativ 8 cm de șnur sau de o fișie de piele (de la o fabrică sau un magazin de articole din piele) și trece-l prin găuri. Apoi înnoadă șnurul și strânge-l pentru a face o pungă. Când vei întinde bucata de material, va deveni o suprafață rotundă pe care îți vei aranja pietrele.

Teaca cuțitului

O teacă pentru cuțit ce poate fi agățată de curea este un element esențial pentru un vrăjitor, dar e posibil să nu o poți purta în public (și în mod sigur nu la școală!), deoarece multe țări au legi ce interzic cuțitele cu două tăișuri. Totuși, n-ar trebui să ai probleme să o porți la festivalurile medievale, la adunările magice și la alte evenimente deosebite, unde ansamblul tău vrăjitoresc ar trebui să se potrivească. *Athamé*-ul este perfect numai dacă ai o teacă potrivită pentru el. Teaca trebuie să aibă o clapetă, pentru a nu lăsa cuțitul să cadă accidental din ea. Dacă nu are din fabricație, poți face cu ușurință una.

Cornul de băut

Oriunde vei merge, vei descoperi că este folositor să porți cu tine un corn de băut atârnat de curea. Eu mi-am făcut câteva drăguțe din coarne de vacă, petrecând multe ore lustruindu-le și șlefuiindu-le. După ce cornul este curățat, lustruit și frumos, trebuie să-l speli temeinic cu apă cu săpun, să-l usuci foarte bine și apoi să-l umpli cu ceară topită, pe care trebuie să o scurgi imediat, astfel încât să rămână în interior doar un strat subțire. Pentru a-l putea prinde de curea, dar să-l și desprinzi de ea, leagă un șnur de piele la ambele capete ale cornului și pune o agățătoare, cum este cea pentru chei. Pentru a preveni alunecarea șnurului de pe corn, folosește puțin Super Glue.



Lecția 6. Mantia de vrăjitor

Când vei intra în lumea magică, vei realiza că articolul de îmbrăcăminte purtat de aproape toată lumea și cel mai ușor de recunoscut (mai ales seara sau când este frig!) este mantia lungă, închisă la culoare. Mantia de vrăjitor formează un semicerc complet când este desfăcută și îți va plăcea foarte mult! Îți va ține de cald când vei sta în jurul unui foc de tabără, poate fi înfășurată în jurul unei persoane ce stă lângă tine și poți chiar să te învelești cu ea ca și cu o pătură când dormi. Eu nu plec nicăieri fără mantia mea gri, pe care o am de zeci de ani!

Du-te la un magazin de materiale și cumpără fie tiparul Simplicity #7016, fie McCall #6774 pentru mantii. Amândouă sînt excelente și îți vor face munca mai ușoară, dacă folosești unul dintre ele. Simplicity #9887-B, C, D include, de asemenea, minunate modele de pelerine și mantii, inclusiv o drăguță pălărie de vrăjitor (A).

Pălăriile înalte, ascuțite, asociate în mod tradițional cu vrăjitorii și vrăjitoarele, au o istorie îndelungată și celebră. Mai multe pălării uimitoare în formă de con, fabricate din fir de aur, au fost descoperite în Germania și Franța, datînd din Epoca bronzului, între anii 1400 și 900 î.Hr. Ornamentele lor elaborate, în relief, reprezintă simboluri care întruchiează clar Soarele, Luna, planetele și stelele – așa cum vedem în imaginile cu vrăjitori din Evul Mediu și pînă în epoca modernă. Sabine Gerloff de la Universitatea Erlangen afirmă referitor la aceste pălării: „Ele arătau că persoana care le purta putea să comunice cu zeii, lucru simbolizat în egală măsură de conul cu virful spre Rai, și că această persoană cunoștea secretele mișcării corpurilor cerești și, probabil, ale viitorului”.

Astfel de pălării ascuțite se mai regăsesc și pe statuetele mici din bronz, pe sigiliile în formă de cilindru și sculpturile din Turcia, Siria, Cipru și Grecia, datînd din 2500 î.Hr. încoace. Două dintre acestea au fost descoperite în Suedia, în Deșertul Gobi, vestul Chinei, iar unele dintre vechile mumii din Caucaz au fost descoperite recent. O femeie, din jurul anului 200 î.Hr., mai avea încă pe cap o pălărie neagră înaltă, în formă de con, care semăna perfect cu pălăriile purtate de vrăjitoare!

Pălăriile vrăjitorilor și vrăjitoarelor au devenit astăzi un accesoriu atît de popular, încît îți poți alege una foarte drăguță din orice magazin de costume – în special în apropierea sărbătorii de Halloween. Totuși, dacă ai vrea să îți confecționezi propria pălărie de vrăjitor, atunci modelul Simplicity #9887-A este perfect pentru o pălărie de vrăjitor drăgușă, cu boruri.

Lecția 8. Bijuteriile unui vrăjitor

Bijuteriile magice sînt foarte importante pentru un vrăjitor (sau o vrăjitoare!). Fiecare piesă este aleasă cu minuțiozitate, iar astfel de bijuterii au întotdeauna semnificații personale profunde pentru cel care le poartă. Bijuteriile magice sînt de obicei gravate sau turnate în formă de pentagrame, hexagrame, *ankh**, *udjat*** („Ochiul lui Horus”), scarabei, caducee, ciocanul lui Thor***, nodul celtic****, simboluri astrologice, simboluri ale zeilor sau ale zeițelor, dragoni și multe alte simboluri mistice. Odată ce ai învățat unele dintre acestea, vei putea întotdeauna să identifici alți magicieni după bijuteriile purtate de ei – chiar și atunci cînd sînt deghizați în oameni obișnuiți! De fapt, acesta este principalul mod prin care ne recunoaștem unii pe alții.

Pot fi purtate ca bijuterii și farmece, amuletele, talismanele și alte articole încărcate cu puteri magice purtate pentru protecție, noroc sau vindecare (vezi 3.VII.7, „Amulete și talismane”). Totuși, nu



- * Vechi cuvînt egiptean însemnînd „viață” și reprezentat printr-o cruce, simbolul longevității (n.t.).
- ** Simbolul întregului sau întoarcerii, ochiul drept, solar, al lui Ra/Horus, simbolizînd sănătatea, vindecarea și confortul (n.t.).
- *** Simbolul luptei împotriva haosului și răului. Arma folosită de Thor împotriva uriașilor, monștrilor etc. Era, de asemenea, folosit în ceremoniile de căsătorie, pentru invocarea fertilității etc. Ciocanul lui Thor este astăzi un talisman protector (n.t.).
- **** Model ornamental asociat poporului celtic la începuturile Bisericii celtice, cînd era folosit pentru a decora manuscrise ale Bibliei, monumente (în special cruci celtice) și bijuterii (n.t.).

gice purtate pentru protecție, noroc sau vindecare (vezi 3.VII.7, „Amulete și talismane”). Totuși, nu uita : dacă ai de gând să porți în public bijuterii magice, trebuie să fii pregătit să dai explicații în orice moment, deoarece oamenii vor pune întrebări. Poate că vei alege să ascunzi un pandativ sub cămașă, de exemplu, și să li-l arăți doar celor care știi că vor înțelege.

Colierele : acestea sînt foarte populare printre magicieni – în special printre vrăjitoare. Ele ar putea fi bătute cu pietre magice speciale, cum ar fi turcoazul sau chihlimbarul, ori făcute din ghinde, boabe de fasole sau mărgelile din lemn sau ar putea purta farmece în forma unor simboluri mistice ori animale-totem. Oamenii obișnuiți le-ar putea lua drept simple coleier dar, la o privire atentă, vei vedea diferența în simbolurile reprezentate. Cel mai celebru colier magic legendar este *Brisingamen*, purtat de zeița scandinavă Freya.

Colanele din metal răsucit : sînt cerceulețe din trei sîrme groase din metal sau baghete răsucite strîns una în jurul celeilalte, formînd un arc în formă de spirală cu capetele deschise și turtite, deseori întrupînd capete de animale. Ele erau purtate de celți și scandinavi pentru a simboliza supremația și legătura cu zeii.



Pandantivele : cele purtate de magicieni au adesea forma unor discuri, pentagrame sau amulete cu sigilii speciale pentru a proteja, a aduce noroc, sănătate sau alte beneficii. Așa cum aceste pandantive pot avea orice dimensiune, și posibilitățile de modelare a lor sînt infinite. Alte pandantive la fel de populare sînt cristalele de dimensiuni și tipuri diverse (cel mai întîlnit fiind cuarțul), care sînt adesea încrustate în argint. Astfel de pandantive din cristal ar putea servi, de asemenea, ca *pendule* pentru a prezice viitorul (vezi 5.II, „Prezicerea viitorului”). Alte tipuri de pandantive pot înfățișa imagini cu dragoni, spiriduși, inorogi, zei sau zeițe, ankh, ciocanul lui Thor sau orice altceva își imaginează persoana care le poartă. De fapt, eu însumi am creat o mare parte dintre aceste pandantive care sînt purtate de mulți oameni. Pandativul meu preferat, pe care îl port întotdeauna împreună cu mantia de vrăjitor, este un mare *astrolab* care funcționează (prezentat aici).

Inelele : de-a lungul istoriei, inelele magice au fost purtate de vrăjitori. Unele dintre ele, așa cum este celebrul inel al regelui Solomon, a intrat în legendă ca urmare a puterilor ce i-au fost atribuite. Este puțin probabil să întîlnești un magician care să nu poarte cel puțin un inel, iar unii poartă inele pe fiecare deget ! Adesea, cel puțin unul dintre inele va avea un model înfățișînd o pentagramă – simbolul esențial al magiei. Altele vor avea pietre magice speciale (vezi 3.VII.8, „Minerale magice”), adesea ornamentate. Inelele cu sigiliul personal al purtătorului sînt, de asemenea, populare ; ele pot fi folosite pentru a impresiona prin sigilarea cerii ca sigiliu de identificare (vezi 3.VII.5, „Creează-ți propriul sigiliu”).

Brățările : deși nu la fel de des întîlnite ca pandantivele și inelele, brățările sînt, de asemenea, purtate de mulți magicieni. Adesea, modelele lor sînt inspirate din originale celtice ori scandinave. Șerpii în formă de spirale sînt și ei populari, în special printre

femei. Preotesele, în unele religii, poartă o brățară largă din argint cu anumite inscripții; preoții poartă o brățară din aur sau alamă în formă de colier din metal răsucit, având gravate simboluri speciale.

Cerceii: sînt purtați, practic, de toate vrăjitoarele.

Într-adevăr, găurirea urechilor este un ritual foarte important pentru multe fete, marcînd trecerea la o nouă etapă. Cerceii – pandative cu desene magice, în special pentagramele și *ankh* – sînt populari printre femeile de toate vîrstele. Acest obicei devine, de asemenea, din ce în ce mai răspîndit printre bărbați, care au tendința să poarte modele mai simple, cum ar fi inelele sau pietrele.



Bentițele, diademele și cununile: deși o să le vezi foarte rar pe străzi, magicienii – în special femeile – poartă adesea bentițe, diademe, cununi și coroane foarte frumoase fie cînd sînt în prezența oamenilor obișnuiți, fie în cadrul unor ritualuri. Vei avea ocazia să vezi o mare parte dintre acestea dacă vei merge la festivaluri medievale sau la întruniri magice. Unele pot fi foarte simple, ca, de exemplu, o bandă subțire cu o pentagramă, luna sau coarne mici în partea din față; ele sînt adesea purtate de preotese și preoți. Altele ar putea să fie alcătuite din filigrane complexe ori să aibă coarne mari de cerb sau aripi.

Lecția 9. Toiagul vrăjitorului

Toiagul vrăjitorului poartă numele de *verendum*. Este lucrul său cel mai personal și mai important, obiectul în care investește cea mai multă energie. El are rolul de a conține, a direcționa și a concentra *mojo*-ul personal; cu alte cuvinte, face parte din trupul său! De regulă, un astfel de toiag are exact aceeași înălțime ca și vrăjitorul însuși. Adesea, are un vîrf metalic, iar în partea de sus este fixat un cristal mare. Cristalul poate fi luminat, așa cum este cel al lui Gandalf. Al meu este creat în același mod. Ca și în cazul baghetei magice, pumnalului ori sabiei, bastonul vrăjitorului primește un nume. Al meu se numește „Deschizătorul de drumuri” și este renumit și recunoscut de comunitatea magică. Iată cum arată:

Deoarece un adevărat toiag de vrăjitor este investit cu o mare cantitate de energie – atît pentru crearea sa, cît și atunci cînd e folosit –, vrăjitorul va fi tentat să aibă un singur toiag pe tot parcursul vieții sale – cu singura condiție ca acesta să nu pătească nimic rău, ceea ce ar obliga vrăjitorul să îl înlocuiască. Singurul toiag pe care îl am este din 1972. L-am confecționat chiar și o cutie în care îl țin atunci cînd merg cu avionul și, astfel, l-am purtat în călătoriile mele peste tot în lume.

Cu toate acestea, un astfel de toiag nu-i este mai util unui ucenic vrăjitor decît ar fi o sabie. Cînd afirm acest lucru, am deja pregătite o serie de argumente. Primul dintre ele și cel mai clar se referă la înălțime. Cînd ești în perioada de



creștere, un toiag confecționat pe măsura ta va fi mult prea mic în cițiva ani și va trebui înlocuit. Nu este de bun augur să pui o cantitate mare de energie într-un obiect magic foarte intim care, în scurt timp, se va demoda și va trebui să fie abandonat! În al doilea rând, în această etapă a uceniciei tale, nu poate fi vorba să ți se ceară acel grad de implicare și energie necesar creării unui adevărat toiag de vrăjitor – așa cum nimeni nu se așteaptă ca tu să îți întemeiezi o familie și să ai copii în această etapă a vieții tale! De aceea, nu voi da instrucțiuni în acest grimoar. Totuși, dacă ții neapărat să îți faci un toiag de sprijin pe care să îl porți, este evident că nimic nu o să îți stea în cale; dar – atenție! – nu trebuie să îl privești ca pe un adevărat toiag de vrăjitor!

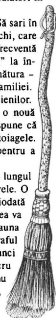
Mătura

Cu toate că se discută mult despre mătura fermecată Nimbus 2000 a lui Harry Potter, în realitate aceste mături nu îi poartă pe vrăjitori, ci doar pe vrăjitoare, care, așa cum spune legenda, le călăresc în zborurilor lor magice și în călătoriile astrale. Mătura este, în esență, simbolul vrăjitoarelor și reprezintă vehiculul său mistic pentru a călători în vis sau între dimensiuni.

Ca simbol falic, mătura este legată de o serie de ritualuri de fertilitate. Să sari în aer în timp ce călărea o coadă de mătură era altădată un ritual magic străvechi, care ajuta recoltele să crească atât cât puteai tu sări în sus. Astăzi, cea mai frecventă întrebuintare a măturii se regăsește în obiceiul „săririi cozii de mătură” la încheierea unei ceremonii de legământ (căsătorie). Apoi, cuplul va atârna mătura – decorată cu panglici și flori – deasupra patului matrimonial sau a altarului familiei. Aceste mături împodobite reprezintă cadourile de nuntă preferate ale magicienilor.

Momentul cel mai prielnic pentru a confecționa sau a achiziționa o nouă mătură este Ostara sau echinocțiul de primăvară (21 martie). Tradiția spune că vrăjitoarele dau un nume măturii lor, așa cum procedau vrăjitorii cu toiagele. Mătura ar trebui sfințită în cadrul unui ritual și ar putea fi folosită pentru a mătura un cerc magic.

Iată ce se spune în folclor despre mături: coada de mătură întinsă de-a lungul pragului unei case sau chiar în ușă va ține departe ghinionul ori spiritele rele. O mătură așezată sub pat li protejează în vis pe cei care dorm. Nu mătura niciodată după apusul soarelui, altfel sufletele rătăcitoare vor fi tulburate, iar fericirea va fi alungată. Mătura veche alungă ghinionul dintr-o casă nouă. Întotdeauna trebuie să mături mai întâi în casă, departe de ușă, ca să nu fugă norocul. Praful măturat în mijlocul camerei va alunga ghinionul. Dacă îți pui o dorință atunci când folosești pentru prima dată o mătură nouă, se va adevăra; același lucru este valabil și dacă scapi, din greșeală, mătura când faci curat. Dar să nu folosești niciodată o mătură nouă pentru a mătura exteriorul unei case, pentru că norocul va pleca odată cu praful!



Secțiunea a IV-a. *Sanctum sanctorum*

Lecția 1. Introducere: camera ta magică

Biroul personal al unui vrăjitor este numit *sanctum sanctorum*, care înseamnă „un loc cu o intimitate și inviolabilitate supreme”. Dacă ești îndeajuns de norocos încât să ai propria ta cameră în casă, probabil că ai început deja să o umpli cu lucruri magice. Dacă vei continua să urmezi aceste studii, vei ajunge în final să deții mult mai multe lucruri decât ai avea nevoie la un moment dat ; de aceea, în această etapă inițială, este important să-ți creezi o metodă. Probabil că mai sînt și alte încăperi pe care le-ai putea utiliza – cum ar fi un pod, o pivniță, un garaj, un șopron sau un hambar. Dar, chiar dacă locuiești într-un apartament micuț și împarți camera cu fratele tău mai mic, tot ai putea să elaborezi și să aplici planul pentru crearea unui viitor *sanctum sanctorum*.

Înainte de a începe transformarea camerei tale (sau a oricărei încăperi din casă) într-un *sanctum sanctorum* vrăjitoresc, va trebui să obții permisiunea părinților privind spațiul pe care îl vei folosi – și, de asemenea, trebuie să ți se aducă la cunoștință regulile de bază privind lucrurile permise sau interzise în acel spațiu. De pildă, s-ar putea să nu ai voie să aprinzi focul (cum ar fi luminările) ori să arzi tămie. Și nu uita, oricît de „intim” ai vrea să fie sanctuarul tău, mama ta tot va intra !

Lecția 2. Biblioteca ta din Arcana

Cuvîntul *bibliotecă* provine din termenul grecesc *biblion*, care înseamnă „carte”. S-a spus adesea că în casa unui vrăjitor fiecare perete este acoperit cu rafturi de cărți. Dacă există un singur lucru pentru care vrăjitorii sînt vestiți, acela este setea de cunoaștere. De aceea, fiecare vrăjitor este, în esență, bibliotecar și custode de muzeu – iar biblioteca sa e unică. Atunci cînd cumperi diferite cărți, ar trebui să le pui pe categorii și să le așezi pe rafturi diferite ori să le separi cu ajutorul altor obiecte. Biblioteca mea a început să prindă contur de la o vîrstă foarte fragedă atunci cînd părinții mi-au dăruit *World Craft Encyclopedia* și *Child Craft Library*. De atunci, colecția mea



de cărți a devenit tot mai mare, adunînd cîteva mii de volume, iar oamenii vin de pretutindeni să le consulte. Iată cîteva din principalele categorii din Biblioteca Ravenheart :

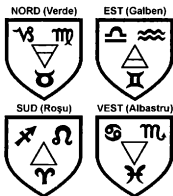
1. *Magie* – învățături și practici, religii și tradiții comparative, sisteme de prezicere a viitorului, grimoare, Cărțile Umbrelor, cărți de vrăji etc.
2. *Știință și natură* – toate științele, inclusiv geologia, biologia, zoologia, ecologia, fizica, chimia, astronomia, paleontologia etc.
3. *Știință bizară* – OZN-uri, fenomene inexplicabile, anomalii, criptozoologie, Bigfoot, monstrul din Loch Ness, dragoni, bestii etc.
4. *Istorie* – arheologie, evenimente în ordine cronologică, restaurări, hărți, călătorii, istorii ale fiecărei culturi și civilizații de la începutul lumii.
5. *Mituri și legende* – povești aparținînd fiecărui popor ; zei și zeițe, aventuri epice, mituri ale creației, saga, povești din folclor, învățături mistice etc.
6. *Ficțiune modernă* – în biblioteca mea, cele mai multe cărți aparțin SF-ului și genului fantasy !
7. *Cărți de artă* – toți artiștii mei preferați, plus cărți cu fotografii, benzi desenate, romane grafice, comedii etc.
8. *Referințe* – seturi de enciclopedii, dicționare, almanahuri, seriale despre timp/viață etc. – atît generale, cît și specifice. Am foarte multe cărți de acest fel !
9. *Casete video, DVD-uri, casete audio și CD-uri* – toate filmele și piesele muzicale preferate, înregistrări ale spectacolelor televizate, seriale și ediții speciale etc.

La finalul acestui grimoar, voi enumera cîteva titluri de la care să pornești pentru a-ți crea propria bibliotecă magică. Pe urmă, ești pe cont propriu ! Ai grijă să verifici întotdeauna în librării, anticariate și talciocuri secțiunile cu cărți folosite, deoarece o mare parte dintre cele mai bune lucrări pentru biblioteca ta vor fi foarte vechi.

Lecția 3. Templul tău

Templul tău este locul în care officiezi aproape toate ritualurile magice. Nu trebuie neapărat să fie un loc spațios și nici să fie tot timpul pregătit. Dormitorul tău ar fi ideal. Singurul lucru care trebuie să rămînă permanent în templu este altarul – pe care sper că ai învățat deja să îl pregătești din I.II, „Cum să devii vrăjitor”. Acesta este un „altar special” – pentru a celebra viața și magia din jurul tău – și poți pune pe el orice dorești.

Templul tău ar trebui să prezinte indicatori pentru cele patru direcții cardinale – est, sud, vest și nord. Stabilește care sînt pereții sau colțurile din camera ta care se aliniază cel mai aproape de aceste direcții și apoi decorează-i în consecință. Unii oameni devin foarte creativi



cînd vine vorba despre acest proces, agățînd chiar steaguri în culori diferite, făcute din hîrtie sau pînză, cu sigiliile corespunzătoare (vezi pagina anterioară). Alții agață fotografii care le amintesc de fiecare dintre aceste direcții elementare, cum ar fi imagini cu nori (E), un incendiu sau un vulcan în erupție (S), oceanul (V) și munții (N). Eu am creat o serie de plăci elementare de pus pe perete pentru a fi folosite în acest scop.

Templul tău ar trebui, de asemenea, să aibă un spațiu în care să trasezi un cerc magic. Conform tradiției, acesta este desenat pe podea cu o bucată de cretă, după care se șterge cu o cîrpă umedă sau un burete. Dacă ți-ai confecționat un *cingulum*, așa cum te-am învățat în secțiunea anterioară, vei putea să măsoari și să desenezi cu ușurință un astfel de cerc prin ancorarea primului nod în centru și ținînd creta la unul dintre celelalte noduri în timp ce desenezi folosindu-te de el ca de un compas. Ai putea, de asemenea, să faci un cerc mare din sfoară.

Abby Willowroot a reunit un frumos templu al Zeiței și o peșteră a Bărbatului Verde online, pe care le poți vizita. Pot fi consultate la adresa : www.spiralgoddess.com.

Lecția 4. Muzeul tău magic

Ca și Merlin al lui T.H. White, vrăjitorii din vechime erau renumiți pentru „Cabinetele de curiozități”. Astfel de colecții au devenit temelile marilor muzee de istorie naturală din lumea întreagă. Poți colecționa multe obiecte naturale (și artificiale). Găsește-ți un loc în cameră – de exemplu, o masă, un birou, un pervaz sau partea de sus a unui dulap – și creează un colțisor special pentru aceste comori magice pe care le descoperi. Este bine și să le cumperi, dar ar fi ceva cu totul deosebit dacă ai găsi tu însuși comori pe care alții le trec cu vederea.

Pentru o colecție serioasă, poți alege să îți organizezi și să îți expui colecția. Obiectele mici, de dimensiunea unui ou, pot fi păstrate în cartoane pentru ouă. Acestea sînt la fel de potrivite și în cazul colecțiilor de roci, minereuri și cristale și ar putea la fel de bine să funcționeze și pentru scoici, în cazul în care te oprești la cele de mici dimensiuni. Obiectele mai mari vor necesita module mai mari de expunere. De obicei, poți găsi cutii de corespondență de diferite dimensiuni la magazinele specializate în îndosărierea și organizarea materialelor. Ele pot fi din lemn, plastic sau carton. Uneori, lăzile pentru sticle din băcăniîi conțin divizoare care pot fi tăiate și adaptate pentru a deveni instrumente excelente de organizare a colecției. O colecție drăguță este, de asemenea, un exponat minunat pentru proiectele școlare și târgurile de știință. Indiferent ce ai colecționa, ar trebui să faci cîte o fișă mică, atractivă de identificare pentru fiecare obiect. Atunci, viața ta se va transforma într-o continuă căutare, deoarece, oriunde vei merge, vei căuta lucruri pentru colecția ta!

Colecțiile

Scoici: acestea au fost printre primele obiecte pe care le-am colecționat de cînd eram copil și, în final, am ajuns să le expun



pe o placă mare Masonite, trăgând fire prin găurile din placă pentru a ține scoicile la locul lor.

Frunze, semințe și flori : o bună metodă de a cunoaște enșii (așa cum am menționat și în 2.IV, „Înapoi la natură”) este să îți faci o colecție de frunze și semințe uscate de la toți copacii care cresc în regiunea ta. Sau poți, de asemenea, să colecționezi și să pui la presat plante sălbatice – și sînt atitea ! Frunzele și florile uscate nu ocupă mult spațiu, deoarece pot fi păstrate și într-un album foto. Nu uita să le atașezi o etichetă.

Roci și cristale : atunci cînd colecționezi roci, minerale și pietre prețioase, poți avea în vedere corespondențele lor magice, precum și calitățile lor minerale și să le notezi pe fișele de identificare. Cu aproape 2 000 de minereuri diferite pe Pămînt, o să ai de colecționat mostre mult timp de acum încolo ! Sau poate că o să vrei să te specializezi și să colecționezi numai anumite tipuri de cristale.



Cranii : colecția mea preferată cuprinde zeci de cranii aparținînd unor tipuri diferite de animale și păsări, pe care le-am spălat și le-am adunat de pe drumuri încă de pe vremea cînd eram copil. După părerea mea, craniile de animale sînt absolut fantastice, fiecare fiind unic în ceea ce privește structura, dentiția și dispunerea organelor de simț. De fiecare dată cînd găsesc pe drum un leș proaspăt, întreg, îi desprind cu multă grijă capul, după care îl duc acasă și îl pun repede într-un vas cu apă clocotită. Desigur, trebuie să am grijă să torn din cînd în cînd apă proaspătă, dar, după cîteva ore, toată carnea începe să se desprindă de pe oase și pot să o separ cu grijă, după ce am clătit în prealabil de cîteva ori craniul, într-un vas cu apă curată.



Ai grijă în special la dinții din față, deoarece ei pot cădea cu ușurință și se pierd odată cu desprinderea cîrnii de pe gingii. Ca instrumente utile pentru curățarea craniilor, îți recomand sondele dentiștilor (cere-i dentistului tău sondele folosite pe care, de altfel, le-ar arunca), instrumentele de lucru cu lutul (dintr-un magazin de artizanat) și o periuță veche. Eu, personal, curăț cu atenție dinții și încheieturile craniului, folosind aracet (pe care-l șterg ulterior cu un burete moale), apoi lipesc cele două maxilare (prinzîndu-le cu bandă adezivă). În final, craniul curățat va fi foarte aspectuos.

Insecte și fluturi : cînd eram mic, am mers într-o vară în tabără, iar mentorul meu, căpitanul Bennings, mi-a arătat cum să fac o plasă și să colecționez recipiente pentru fluturi, molii și alte insecte interesante. Am adunat o adevărată colecție de insectare formate din cutii nu foarte



adinci, cu gemulețe. Sfântul Graal al colecționarilor de fluturi rămâne totuși Molia Luna, care are o culoare de un verde-deschis nepămintesc ca *luciferinul* din bețișoarele fluorescente. În cele din urmă, după ani buni de căutări, eu am prins unul. L-am omorât și l-am așezat, plin de mândrie, în insectarul meu. Și de aceea am fost foarte mhnit atunci când nuanța sa luminiscentă a pălit foarte repede după aceea și a căpătat culoarea stinsă a finului. Am aflat mai târziu că Molia Luna era o creatură din ținuturile spiridușilor, care nu trebuie ucisă și expusă muritorilor. După aceasta, nu am mai colecționat alți fluturi.



Fosile : este o adevărată distracție să colecționezi fosile, mai ales dacă locuiești într-o regiune în care se găsesc foarte multe. Când am locuit în Vestul Mijlociu, găseam adesea fosile de *trilobiți* și *brachiopode* pe malul riurilor.

Cartoanele de ouă erau perfecte pentru expunere. *Golden Nature Guide to Fossils* este foarte util, cu multe ilustrații ale speciilor.

Vestigii indiene : nu există fosile în NorCalifia, acolo unde locuiesc eu în momentul de față, deoarece aceste soluri s-au format destul de recent în istoria geologică. Dar ferma la care am locuit mulți ani era odinioară o tabără importantă pentru indienii Pomo și multe virfuri de săgeți, cremene, screpere și alte vestigii vor ieși la suprafață din pământul abia răscolit din grădinile noastre după ploaie. Nu am colecționat niciodată astfel de obiecte, însă au făcut-o alți fermieri, iar acest lucru le-a permis să se implice în arheologia nativă și lucrul cu triburile locale.

Curiozități : unele lucruri unice, cu totul neobișnuite, sînt denumite *curiozități*. Din această categorie am lucruri precum : un *tectit* din meteoritul care a ucis dinozaurii ; un cap retezat, foarte real, făcut din piele de capră ; un craniu uman (de pe vremea cînd eram la medicină) și multe alte diferite suveniruri și obiecte de meșteșug local pe care le-am strîns în călătoriile mele în jurul lumii.

Diorame : sînt scene mici care prezintă figurine în miniatură, peisaje și fundaluri pictate. Am fost întotdeauna fascinat de ele încă de pe vremea cînd eram tînăr și mi-am făcut o colecție. Tot ceea ce îți trebuie este o cutie robustă din lemn pe care să o așezi pe o latură, cu partea de sus deschisă în față. Încearcă să găsești o ramă de tablou potrivită pe care să o atașezi la partea deschisă din față (anticariatele și talciocurile sînt locuri potrivite pentru a găsi astfel de rame). Ai putea instala și un beculeț ca



acelea care împodobesc pomul de Crăciun, la unul dintre colțurile din față sus, în spatele ramei, pentru a asigura astfel iluminarea. Imaginea din fundal poate fi o pictură sau o fotografie mărită la un centru de xeroxare. Lipește-o de o coală de carton și înfășoară-o în jurul părții din spate și laterale din interior într-o curbă continuă astfel încît să nu existe colțuri.

Poți crea o scenă folosind figurine în acțiune, căi ferate în miniatură, figurine D&D*, nave spațiale, animale, viață marină sau (ca în cazul meu) modele de dinozauri, cum am desenat pentru tine aici. Pământul poate fi sculptat folosind „lut de bucătărie” cu mușchi pentru iarbă și pietricele pentru bolovani. Pentru plante, poți folosi rămurici, ferigi etc. – adevărate sau plante de plastic cu care sînt înzestrate acvariile ori copaci în miniatură de la magazinele specializate. Dacă ai unde să le pui, ai putea chiar să te distrezi confecționînd astfel de diorame – și, de ce nu, ai putea chiar să te prezinți cu ele la tîrguri de știință și hobby-uri.

Cum să prepari lutul de bucătărie : amestecă o cană de amidon de cereale cu două căni de bicarbonat de sodiu și o cană și jumătate de apă rece. Adaugă coloranți alimentari și încălzește amestecul la foc potrivit, avînd grijă să amesteci în mod constant, pînă cînd preparatul capătă consistența unui aluat. Lasă preparatul la răcit, acoperit cu o cîrpă umedă, pînă cînd ești gata să sculpezi. Un înveliș de șelac va sigila și va conserva produsele finite.

Lecția 5. Modele și invenții

Mulți vrăjitori au fost și mari inventatori; dintre aceștia am putea să-ți amintim pe Imhotep, Arhimede și Leonardo da Vinci. Ei au fost, de asemenea, preocupați de colecționarea diferitor dispozitive interesante și complicate – în special cronometre și instrumente pentru observarea și redarea mișcărilor corpurilor cerești.

Globuri și hărți : ar trebui să ai cel puțin un glob pămîntesc, pentru a te familiariza cu planeta pe care trăiești. Pe lîngă un glob modern, mai am și o replică mică a globului din Renaștere, cu dragoni și monștri acvatici. L-am găsit într-un anticariat. Mai am și globuri mici reprezentînd Luna și planeta Marte. În anticariate, poți găsi diverse tipuri de hărți sofisticate, aparținînd National Geographic Society, precum și hărți ale constelațiilor. Dacă ai destul spațiu pe pereți, ai putea lua exemplul vrăjitorilor, agățînd o hartă profesională; ai putea chiar să schimbi hărțile în mod periodic, așa cum fac eu (în momentul de față am pe perete o hartă a Pămîntului de Mijloc).



Clepsidrele : cadranele solare, ceasurile cu apă, astrolabii și clepsidrele au fost inventate cu mult înaintea ceasurilor mecanice. Dintre toate, clepsidrele sînt valabile și astăzi, fiind foarte utile. Am mai multe clepsidre ce măsoară diferite intervale de timp, iar ele pot fi folosite în special la ședințe, fiecare persoană beneficiînd de același timp pentru a vorbi.

Ornitopterul lui Leonardo : Leonardo da Vinci (1452-1519) a fost cel mai mare vrăjitor al Renașterii italiene. Totuși, dintre numeroasele sale realizări și invenții, cele mai renumite sînt schițele pentru un aparat de zbor care nu a zburat în realitate niciodată.

* D&D = *Dungeons and Dragons*, joc video extrem de popular (n.t.).

Din păcate, studiile sale privind zborul păsărilor erau centrate pe rîndunici. Dacă s-ar fi orientat spre păsări mari, care zboară la înălțimi considerabile, cum sînt vulturii și albatroșii, și-ar fi dat seama că aripile batante nu erau potrivite pentru aparatele mari de zbor și poate că ar fi creat un adevărat deltaplan. Aparatul de zbor dotat cu aripi batante poartă numele de *ornitopter* (care înseamnă „aripi de pasăre”), iar în magazinele de jucării pot fi găsite diverse modele de dimensiuni mici care într-adevăr zboară – eu am mai multe acasă și poți spune că te poți distra expunându-le și înălțîndu-le.



*Desen de Coast Kites
Model de aparat de zbor cu
diametrul aripilor de aproximativ
70 de centimetri, după Ornitopterul
lui Leonardo da Vinci.*

Lecția 6. Menajeria

...șase șerpi vii de casă într-un fel de acvariu, cîteva cuiburi de viespi solitare, instalate confortabil într-un cilindru de sticlă, un stup obișnuit al cărui locuitori intrau și ieșeau nestingheriți pe fereastră, doi arici tineri înveliți într-o bucată de vată, o pereche de bursuci care au început imediat să șipe Ic-Ic-Ic-Ic la sosirea magicianului, douăzeci de cutii cu omizi de butuc și șase de omizi pârvoase și chiar și un oleandru care valora doi șilingi și șase pence, toți hrănindu-se cu frunzele potrivite... și un mușuroi de furnici între două farfurii de sticlă... un cuib de joareci de cîmp, toți vii...

T.H. White (*The Sword in the Stone*, pp. 33-34)

Dacă ai spațiu în sanctuarul tău – sau oriunde în casă –, îți poți face o menajerie magică din creaturi fascinante. Lucrul cel mai important, de care trebuie să ții seama atunci cînd crești animale, este, desigur, să știi cum să ai grijă de ele; astfel, ele se vor dezvolta în minile tale. Magazinul de animale din zona ta îți poate pune la dispoziție broșuri despre îngrijirea și creșterea diferitelor tipuri de animale domestice și îți recomand să îți achiziționezi cîte un exemplar pentru fiecare animal pe care intenționezi să îl crești.

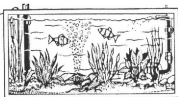
Terariul (terra, „pămînt”): acesta este cel mai simplu „nivel de începători” pentru creșterea animalelor domestice de mici dimensiuni. Ai nevoie doar de un acvariu mare, prevăzut cu un capac solid. Măsoară dimensiunile bazei, după care mergi afară și taie niște iarbă pentru a o aranja în terrarium. Ai grijă ca grosimea ierbii să fie în jur de opt centimetri și lasă loc pentru un vas de apă adînc de opt centimetri, să ai 40 de centimetri pătrați la fiecare capăt. Dacă ai putea face rost de un vas din plastic transparent sau din sticlă cu laturile pătrate (cum ar fi tava pentru copt), ar fi perfect. Reazemă-l de partea din față a acvariului, astfel încît să poți vedea sub apă.

Într-un astfel de terariu, poți ține broaște, tritoni, broaște-țeastoase, șopîrle, șerpi mici și gândaci mari – le poți găsi în pădure sau într-un magazin de animale. Desigur, trebuie să fii foarte atent, deoarece broaștele, broaștele-țeastoase și unii șerpi se hrănesc cu gândaci și viermi, iar alți șerpi cu broaște. Așa că, dacă ții la oricare dintre aceste animale, nu le pune în același terarium cu animale de pradă!

Îți sugerez să îți faci un terariu separat, unde să ții la un loc specii interesante de gândaci. Poți ține aici scarabei, greieri, lăcuste, păianjeni, miriapozi, viermi și omizi. Păianjenii se hrănesc, bineînțeles, cu gândaci mai mici, așa că va trebui să strângi câteva insecte doar pentru a asigura hrana păianjenului.

Mi-am construit primul terariu când eram mic și chiar mi-a făcut plăcere să mă plimb pe cimpuri și să intru în mlaștini ca să caut animăluțe pe care să le duc acasă și să le cresc. În terariul meu de insecte, am colecționat omizi și coconi și îmi plăcea să urmăresc cum ies noii fluturi și moliile și cum își desfac aripile înainte să le dau drumul. Odată, am prins o ootecă de călugărițe (care se poate comanda în magazinele cu produse de grădărit pentru combaterea dăunătorilor). Sute de larve eclozează din ootecă și m-am distrat crescându-le, hrănindu-le la început cu musculițe de fructe (este ușor de făcut: trebuie doar să lași în terariu o banană să se coacă foarte tare, lăsând o mică deschizătură, și în scurt timp o să ai o mulțime de musculițe!) și mai târziu cu greieri. Speciei îi este caracteristic canibalismul așa că, până să ajungă la maturitate, mai rămăsesem doar cu câteva. În cele din urmă, au scăpat, desigur, și, peste tot prin casă, mișunau gândaci ciudați de 15 centimetri... Credeam că erau ceva cu totul deosebit; mama era foarte indulgentă, dacă stau acum și mă gândesc...

Acvariul (aqua, „apă”): bineînțeles că ai putea la fel de bine să alegi ceva mai extravagant, cu pești tropicali cumpărați din magazin și castele mici și drăguțe din plastic, scafandri și nave scufundate. Dar acvariile mele preferate sînt cele în care pun plante acvatice naturale și pe care le populez cu animale din balta din apropiere. Îmi făcusem un obicei din a merge la baltă cu o plasă și o găleată ca să prind creveți, plevușcă, broaște-țeastoase, mormoloci, tritoni, șerpi și gândaci de apă. Unele dintre acestea s-au omorît și s-au mâncat unele pe altele, dar puteam oricînd să merg din nou la baltă și să prind altele.



Aviariul (avis, „pasăre”): dacă nu ai o pistică și ai loc în casă, poți să agăți o colivie pe perete și să ții păsări mici, cum sînt canarii, cîntezele și perușii. Asigură-te că este spațiu suficient pentru a le ține aici! Am ajuns să apreciez foarte mult păsările de cînd am aflat că sînt ultimii dinozauri care au supraviețuit!

Lecția 7. Resursele

Îți poți procura proviziile și instrumentele necesare sanctuarului tău din diverse surse, unele fiind chiar accesibile ca preț. Nu ai nevoie de lucruri noi – de fapt, cu cît sînt mai vechi, cu atît mai bine! Așa că primele locuri în care ar trebui să mergi sînt anticariatele, magazinele second-hand, talciocurile, magazinele din curtea caselor și așa mai departe. În astfel de locuri am găsit aproape toate obiectele pe care le-am amintit mai sus – și la prețuri destul de mici! Lucrurile mai noi pot fi găsite în magazinele cu obiecte magice (consultă *Pagini Aurii* pentru zona ta, categoria „Produse ezoterice și oculte”).

Iată câteva resurse online pentru produsele magice :

- statuetele de pe altarul meu și principalele plachete pot fi văzute la adresa : <http://www.MythicImages.com> ;
- baghetele din metal, bijuteriile magice și obiectele de altar aparținând doamnei Abby Willowroot le poți găsi la adresa : www.RealMagicWands.com ;
- creațiile vrăjtoarești incredibile ale lui Don Waterhawk sînt la adresa : www.WaterhawkCreations.com ;
- tîmnia, cădelnițele, cărțile, oglinzile și uleiurile aparținînd doamnei Katlyn Breen se găsesc la adresa : www.HeartMagic.com ;
- mantii, tapiserii, tobe, măști și bijuterii (inclusiv creațiile mele) de o mare frumusețe pot fi văzute la adresa : www.AncientCircles.com ;
- situl Raven's Loft este specializat într-o varietate largă de produse oculte tradiționale : www.RavensLoft.biz.

Secțiunea a V-a. Lumea magică

Lecția 1. Introducere: adunarea

Da, chiar există o lume a magiei, dincolo de granițele cotidianului. Chiar dincolo de dealul acela, sau în pădure, ori în spatele acestor uși, ori pe acel drum de țară se întâlnesc oamenii vrăjiți. Toți cei îmbrăcați în mantii lungi care curg lin și pelerine negre care se rotesc ca un vârtej ascund în spatele machiajului sau măștilor chipuri învăluite în mister... Femeile poartă rochii încântătoare din mătase ori catifea, corsete și corsaje sau sariuri și saronguri frumos imprimate, specifice insulei Bali, bijuterii luxoase, brățări, lăncișoare, inele, brățări pentru glezne și cingători pentru dansul din buric, coafuri, diademe și pălării ascuțite de vrăjitoare cu borul larg... Bărbații poartă kilturi, *khiton*-uri, haine din piele, pantaloni scurți, togi, mantii și veste, coifuri și diademe cu coarne de vită și cerb... și multe alte priveliști fantastice ce nu ar putea fi descrise în cuvinte.

Vino cu mine la adunare...



Cînd pătrunzi în acest loc, ești întâmpinat cu zimbete calde și îmbrățișări. Toți îți spun: „Bine ai venit acasă!”. Și tu știi că ei chiar cred lucrul acesta, pentru că simți în inima ta că ai ajuns într-adevăr acasă. Muzica răsună de peste tot, de la madrigal la rock, de la flaut la tobe. Steaguri colorate flutură pe ziduri, copaci, corturi de toate tipurile. Se organizează festinuri, oamenii stau împreună la mese mari, spun glume, rîd și își zic unii altora povești între două înghițituri. Copii de toate vîrstele aleargă printre mese în cete zglobii. Se organizează ateliere care te învață cum să îți confecționezi o mască, un macramé, cum să dansezi din buric, să cînți, să faci vrăji, să împletești, să sculptezi, să spui povești, să îți croiești o mantie, să bați la tobe, să vindeci, să ghicești în cărți de tarot, în globul de cristal, să faci focul, să practici yoga, să meditezi, să prepari mied și orice îți poți închipui că ar dori cineva să-i învețe pe ceilalți sau că alții ar dori să știe. Val după val, oamenii vin împreună pe cîmp și în păduri, în cercurile de pietre, cele medicinale și în jurul copacilor mari. Grupuri conduc pe rînd ritualurile ce decretează mituri și mistere vechi de cînd lumea sau abia apărute. Oamenii se așază în cercuri, de la ignorant la solemn, de la gălăgios și violent la cel care tace mile.

Dacă adunarea se ține în aer liber (ca marea majoritate, atunci cînd vremea este plăcută), seara se vor aprinde focuri de tabără, iar luminările și torțele vor lumina potecile și altarele. Imediat ce intri într-un cerc de lumină de foc, ești întâmpinat de chipuri

radioase. Oamenii îți fac loc în jurul focului și trag un scaun pentru tine (ar putea fi un simplu buștean...). Cineva îți oferă o cupă, spunându-ți: „Niciodată însetat”. Oamenii cîntă sau spun glume și povești. La focul cel mare din mijloc, oamenii vor bate tobele și vor dansa în jurul focului, nu încapă îndoială că așa va fi – și toate acestea ar putea să țină întreaga noapte. La unele adunări, se organizează chiar și un spectacol cu artificii și lasere la miezul nopții.

Și, oriunde vei merge, vei fi primit cu inima deschisă.

Lecția 2. Piața magică

Piața magică reală întrece cu mult orice bazar din *O mie și una de nopți*. Cei mai iscusiți meșteșugari ai Noii Renașteri își etalează cu mândrie cele mai reușite produse de artă și artizanat – și toate într-un singur loc! Poți găsi baghete, cuțite, săbii, toiege și potire; robe, mantii, togi, pălării și cape; bijuterii, basmale, coarne și armuri; cărți, vederi, tablouri și afișe; statuete, figurine și păpuși reprezentînd zeițe, spiriduși, dragoni și inorogi; unelte, cristale, luminări și cădelnițe; măști, muzică și magie.

Dar nu trebuie neapărat să aștepti pînă la prima ta adunare magică ca să îți faci cumpărăturile într-o piață magică. Nu cred că există un oraș mare în toată lumea vorbitoare de limbă engleză de azi care să nu aibă cel puțin un magazin magic și chiar și orașele se pot mîndri cu astfel de prăvălii. În zonele cu populație de culoare și hispanică, ele sînt denumite *botanicas* (magazine de ierburii). Le poți căuta în *Pagini Aurii* din zona ta la rubrica „Magazine ezoterice/oculte” sau online: http://www.witchvox.com/links/net_books.html. Deși toate aceste magazine sînt independente, multe sînt în strînsă legătură unele cu altele și cea mai mare parte dintre ele vînd statuete și bijuterii create de mine. Le poți spune că te-a trimis Oberon!

Aceste magazine cu obiecte ezoterice și oculte îți deschid poarta de intrare în comunitatea magică. Fă cunoștință cu oamenii care lucrează acolo. Ei au de obicei un panou unde sînt afișate evenimentele, contactele și grupurile locale. Mulți dau lecții despre diferite subiecte magice și, uneori, aduc persoane care țin cuvîntări sau fac prezentări (adesea sînt invitat în aceste magazine). Totuși, să nu fii surprins dacă unele magazine nu o să-ți permită să asisti la lecții ori să cumperi materiale fără permisiunea părinților tăi, deoarece nu vor să aibă probleme cu părinții mondani.

Lecția 3. Festivaluri și adunări păgine

Dacă ai avut cumva de suferit pentru că te-ai născut într-o familie magică, ai participat deja, sînt sigur, la adunări precum cele descrise mai sus – și ai mai putea adăuga și multe alte lucruri la ce am povestit aici! Dacă ai prieteni la școală care provin din familii mundane, le poți spune că totul este adevărat. Dacă părinții tăi sînt mondani, dar tu te simți atras de calea și lumea magiei (și cu siguranță că așa te simți pentru că altfel nu ai citi acest grimoar!), îți sugerez să cauți și alți copii magici în școala ta (uită-te după pentagrame!). Unii dintre ei au familii magice și poate că te vor putea introduce în lumea magiei.

Iată mai jos câteva evenimente care au loc anual în marile orașe sau în apropierea lor și la care participă de fiecare dată un număr mare de oameni. Ele sînt deschise publicului și sînt larg mediatizate în presa locală, așa că îți sugerez să consulți secțiunile de „Divers-timent”. Imediat ce vei învăța să ne recunoști la aceste evenimente după îmbrăcăminte și bijuterii, îți vei putea face mulți prieteni magici.

Festivalurile medievale

Acestea sînt cele mai cunoscute adunări, fiind organizate timp de două luni în fiecare weekend și larg mediatizate. Seamănă cu un parc de distracții în aer liber organizat într-o versiune fantastică, ce recrea, se pare, perioada Renașterii engleze la sfîrșitul anilor 1500. Limba vorbită de toți este *elisabetana* – engleza lui Shakespeare. Uneori, festivalul va include și date istorice exacte, cum ar fi recunoașterea ca monarh a reginei Elisabeta sau a regelui Henric al VIII-lea. Totuși, spre deosebire de epocile reale ale Evului Mediu și Renașterii, nu apare ciuma neagră sau arderea pe rug a vrăjitoarelor, iar magicienii sînt destul de deschiși!

Am început să organizez festivaluri medievale în 1980, anul în care s-au născut primii noștri inorogi. Atunci am început pentru prima dată să apar în public cu ei ca vrăjitor, în roba și mantia mea și purtînd cu mine „Deschizătorul de drumuri”, toiagul pe care îl aveam de zece ani. Tovarășa mea de viață, Morning Glory, s-a prezentat publicului ca vrăjitoare. În următorii ani, faima inorogilor noștri a crescut atît de mult, încît eram invitați să-i aducem la fiecare festival de acest gen din Statele Unite și Canada. De multe ori m-am întrebat cîți oamenii și-au dat seama că vrăjitorul era tot atît de real ca și inorogul.

La festival, vei asista la turniruri cu cavaleri în armură care se luptă în șa cu sulije. Bandele de piraiți se vor bate cu săbii înfricoșătoare pentru pradă – „Aaarr!” – și o să te învețe puțină scrimă, dacă vrei. Țiganiii își vor așeza tabăra în pădure, căruțele lor vor fi pictate în culori țipătoare și ei îți vor ghici viitorul în cărți și globuri de cristal. Te vei întîlni cu Robin Hood, Marian și haiducii din Pădurea Sherwood. Vrăjitoarele și vrăjitorii vor fi foarte activi, și toți vor fi deghizați în personaje din poveștile fantastice (dar, dacă te vei uita la inelele lor, li vei recunoaște imediat...).

Piața de la acest festival merge și mai departe – cu tot ce am descris pînă acum și încă și mai multe! De aici mi-am achiziționat astrolabul și cadranul solar de buzunar. Costumele frumoase de genul acesta, purtate de cei care participă, în mod obișnuit, la acest festival, pot fi achiziționate din magazinele specializate. Alimente exotice pot fi cumpărate din băcănii – ca „Toad in the Hole”, plăcintă cu carne de miel și cartofi, picioare de broască-țestoasă, chiflele Reginei, nucile Regelui. Pe scenele mai mari sau mai mici se vor juca comedii care te vor face să rizi în hohote – iar actorii ar putea chiar să te aducă alături de ei, dacă stai prea aproape de scenă! Menestreli, muzicanți și magicieni ambulanți vor ține în permanență spectacole, iar fetișcane îndrăznețe purtînd corsete te vor face să întorci capul și îți vor da fiori.



Houston Sun, 29 septembrie 1982
(Fotografie realizată de Carol Shugart)

Și iată un sfat pentru tine : să nu mergi niciodată la un asemenea festival îmbrăcat în haine lumești – de pildă, în blugi și cămașă. Îmbracă-te în veșmintele regale cele mai magice (sau ai putea chiar să porți o simplă tunică ori jambiere). Închiriază un film după una dintre piesele lui Shakespeare – de exemplu, *Romeo și Julieta*, *Visul unei nopți de vară* sau *Shakespeare in Love* – și învață elisabetana. Cel mai bun mod de a te bucura de un spectacol este să faci parte din el ! Încearcă să vorbești cu părinții tăi să te aducă aici (convinge-i și pe ei să se îmbrace la fel) și adu-ți și prietenii.

Festivalurile și adunările păgine

O mare parte dintre oamenii din comunitatea magică (deși nu toți) sînt implicați în mișcarea spirituală păgînă. Cu toate acestea, festivalurile și adunările păgîne nu sînt, de regulă, deschise publicului, nefiind decît rareori mediatizate. Descrierea pe care am făcut-o la începutul acestei secțiuni zugrăvește un festival păgîn tipic în aer liber – și există sute de astfel de festivaluri care au loc în fiecare an, pretutindeni în lume. Cele la care am fost variată de la mai puțin de o sută de participanți la peste 1 500. Dacă marea majoritate se desfășoară în aer liber, mai sînt și multe convenții păgîne care au loc în hoteluri și care sînt organizate în orașe diferite, în fiecare an – de exemplu, Pantheon, organizat în februarie, în fiecare an, în San Jose, Califia. Acestea sînt mai mult intruniri de familie, iar dacă familia ta este păgînă, probabil că ai participat deja la unele. Totuși, minorii nu pot intra decît cu însoțitori legali (sau, cel puțin, trebuie să prezinte un bilet de voie semnat), așa că, dacă ai tăi nu sînt păgîni, va trebui să mai aștepți pentru a participa la astfel de adunări.

Lecția 4. Lucrul cu ceilalți

Cînd îți vei începe ucenicia, probabil că îți vei face mare parte din studiile și practicile magice de unul singur. Totuși, cu puțin noroc, în scurt timp vei întîlni la școală și alți magicopii. Cînd se va întîmpla acest lucru, poate că vei dori să înființezi un „magicclub” sau un grup de studiu. Sînt multe lucruri pe care ai putea să le faci în grup și nu de unul singur.

Cum să înființezi un grup de studiu la școală : marea majoritate a liceelor au diverse tipuri de grupuri de studiu, fiecare cu specificul său, iar dacă ai niște prieteni preocupați de magie și vrăjitorie, vei dori poate să înființezi un astfel de grup. Vei avea nevoie de sprijinul unui profesor. Găsește profesorul cel mai de gașcă pe care îl cunoști – în special o persoană căreia să-i placă cu adevărat Harry Potter – și cere-i ajutorul. Va trebui să fixezi o oră și un loc de întîlnire. Grupul de studiu nu este locul în care să poți practica magia, vrăjile sau ritualurile, dar poți vorbi despre studiile tale magice, poți face schimb de idei, poți dezbate cărțile magice pe care le citești, vă puteți ghici unii altora viitorul, ați putea juca jocuri și face multe alte lucruri împreună, urmînd instrucțiunile mele din acest grimoar. Ai putea chiar să faci unele dintre exercițiile pe care ți le-am pus la dispoziție pentru a-ți dezvolta puterile parapsihice. Și, bineînțeles, puteți juca diverse jocuri magice (vezi următoarea lecție).

Odată ce ai fixat o întâlnire a grupului de studiu vrăjitoresc sau magic, mulți copii vor dori să participe, de aceea îți recomand să te gîndești la o temă pentru ei – de exemplu, să citească o anumită carte pe care toți ceilalți au citit-o, înainte de a accepta chiar pe oricine. Îți sugerez ca, atunci cînd ai deja primul grup, orice membru nou să primească acordul celorlalți pentru a li se alătura.

Cum să-ți înființezi propriul grup de magie : odată ce grupul tău s-a reunit, vei dori probabil să stabilești un loc de întâlnire unde să poți aranja un templu sau un cerc și chiar să faci puțină magie. Vei dori să fixezi o anumită oră de întâlnire – o dată pe lună se practică de obicei („...și mai bine cînd e Lună plină”, le-a spus Aradia vrăjitoarelor). Dar, dacă întâlnirea se desfășoară într-un spațiu închis, veți ține seama și de alte considerente decît fazele Lunii. Fiecare zi a săptămîinii are propriile asocieri magice (vezi tabelele de corespondență din următoarea secțiune) și ai putea chiar să vă întâlniți în zile diferite pentru a practica diverse tipuri de magie.

Și, desigur, veți alege un nume șmecher. Ai putea să îți numești grupul după un personaj mitic, un simbol magic (de exemplu, ankh, pentagramă, caduceu etc.), un obiect din povestea preferată sau orice altceva dorești tu ! Unul dintre cele mai cunoscute grupuri magice se numea Ordinul Zorilor Aurii, iar cartea a cincea din seria Harry Potter se numește *Ordinul Phoenix*.

Rețelele online : la vremea scrierii acestei cărți, nu existau site-uri online sau grupuri de discuții dedicate vrăjitoriei sau magiei adecvate pentru adolescenți și care să nu fie în mod special de orientare *păgînă* sau *Wicca*. Păgînismul și Wicca sînt orientări *religioase*, în timp ce magia și vrăjitoria sînt *studii* și *practici* independente de o anumită religie. Și aș vrea să rămînă astfel și în continuare ! Așa că am creat pentru tine o școală specială de vrăjitorie online, la adresa www.GreySchool.com, unde îți poți continua studiile și înțîlni alți cursanți.

Cum poți găsi un grup magic : poate că există deja un grup de magie în regiunea ta. Îți sugerez încă o dată să vizitezi magazinul ezoteric din zonă. Cîteodată, grupurile semipublice lasă pliante sau anunțuri la astfel de magazine. Probabil găzduiesc lunar o comunitate religioasă deschisă sau oferă, din cînd în cînd, cursuri sau prezentări introductive prin intermediul magazinului. Dacă afli de o adunare deschisă la care poți participa, adu și vreo doi prieteni magici, iar dacă părinții tăi sînt interesați și arată înțelegere, poți să-i aduci și pe ei. Unele grupuri au programe speciale pentru adolescenți, dar trebuie să ai acordul părinților ca să participi. Vei avea măcar ocazia să cunoști o parte dintre oameni.

Cu toate acestea, *nu-ți recomand să încerci să te alături vreunui grup în această primă fază*. În primul rînd, ar trebui să cunoști oamenii dintr-o serie de grupuri diferite pentru a avea astfel o bază de comparație. Deocamdată, ești doar ucenic, iar metoda cea mai bună prin care poți învăța aceste arte vrăjitoarești este să studiezi aceste lecții, să rezolvi exercițiile și temele, să lucrezi împreună cu prietenii tăi cei mai apropiați și să-ți construiești propriul cerc de magie. Învăț tot ce poți de la ceilalți, desigur – citește cărțile care te interesează, participă la ateliere și cursuri, pune multe întrebări (contestă autoritatea !) și leagă prietenii cu oamenii pe care îi respecti. Va veni și clipa cînd vei putea să te alături unui grup, dacă într-adevăr îți dorești acest lucru – dar numai după ce ți-ai dezvoltat un sistem intuitiv care să-ți permită să deosebești lucrurile și oamenii.

Lecția 5. Jocuri vrăjitoarești

Aceste jocuri magice sînt special create pentru a-ți dezvolta și îmbunătăți abilitățile și puterile magice. Ele îți vor provoca și stimula imaginația, gîndirea rapidă, vocabularul și puterea de observație. Ele înseamnă și distracție și pot fi jucate oriunde. Iar cel mai bun lucru este că nu trebuie să cumperi un echipament special – pantofi, uniforme, cărți, piese de joc, cărți cu poze sau CD-uri!

Șahul elfilor: un joc pentru toate anotimpurile

(de Diane Darling, predată de Eldri Littlewolf)

Șahul elfilor este un joc de îmbinare de modele și este apreciat de comunitatea noastră. Ca multe alte lucruri minunate, își are rădăcinile în trecutul îndepărtat. Am învățat acest joc de la prietenul meu, Eldri Littlewolf, dar nu este doar pentru coioși și primare. Este jucat de mai multe specii de păsări, precum și de caracatițe, de cel puțin o pisică, viermi de mare, unele specii de crabi și, bineînțeles, de elfi. Am putea juca acest joc chiar și cu extraterestrii!

Deși numărul jucătorilor nu este important, jocul se desfășoară prea lent cu mai mult de patru sau cinci jucători. Copiii și adulții pot juca împreună. Șahul elfilor găsește răspuns la întrebarea: „Ce o să fac cu toate lucrurile mele îngrijite?”. Șahul elfilor poate fi jucat oriunde, cu sau fără piese speciale. Necesită cooperare și generozitate. Toată lumea câștigă. Are doar trei reguli, oricare dintre ele putînd fi încălcată dacă toată lumea este de acord:

1. Cînd îți vine rîndul, poți muta trei piese.
2. Se mută în sensul acelor de ceasornic.
3. Jocul se încheie cînd toată lumea și-a terminat piesele.

Acesta este jocul. Acum să vedem cum ne organizăm.

În primul rînd, tu și ceilalți jucători veți avea fiecare propriile piese de joc. Plimbă-te cu un coș prin cameră (sau prin casă) și umple-l cu lucruri deosebite – de exemplu, scoici, alge marine, mărgele, nasturi, cristale, oase mici de animale, pietre șlefuite, bijuterii, bucăți mici de plută sau crenguțe, figurine mici de joc – chiar și gîndaci de cauciuc care strălucesc în întuneric, dacă vrei! Este util să ai mai multe lucruri de acest tip – de exemplu, patru vîrfuri de săgeată, nouă scoici mici, două oase iadeș, o duzină de pietricele șlefuite – deși cele mai multe piese vor fi unice. Orice cantitate de lucruri, care pot umple un pumn sau un coș, este suficientă, iar odată cu trecerea timpului setul tău se va mări. Găsește-ți o eșarfă frumoasă sau o altă bucată de material. Cele rotunde sau pătrate sînt de preferat, în special în culori uni (deși imprimeurile pot fi chiar drăguțe!). Aceasta este tabla ta de joc; păstrează-o în coș alături de celelalte obiecte.

Și acum să trecem la joc. Alegeți-vă un loc izolat și stați în cerc, pe podea sau în jurul unei mese. Întinde țesătura exact în centru. Toți își



azăză piesele pe marginea tablei de joc, în fața lor. Ordonează-ți setul în așa fel încît să poți face schimb de piese cu ușurință și admiră micile comori etalate de ceilalți jucători. Hotărăște în felul tău cine va muta primul. (Ați putea să dați cu zarul.) Persoana care trebuie să mute poate lua trei piese din setul său sau al oricărui alt jucător și să le pună pe tabla de joc. Apoi, persoana următoare poate pune trei piese. Mutarea unei piese aflate deja pe tabla de joc este luată în considerare, dar așteaptă o tură înainte de a schimba mutarea unui alt jucător sau cere-i permisiunea.

Nu există accidente în șahul elfilor. O omidă care trece peste tabla de joc, un dihor care fură gîndacul de cauciuc, toate acestea sînt considerate mutări. Mutările foarte frumoase pot primi aprecieri discrete („Ooo...”). Și așa mai departe, pînă cînd nimeni nu mai vrea să mute și toți sînt mulțumiți de modelul creat. Fiecare joc este diferit, dar cercurile, spiralele, lanțurile, fulgii de zăpadă și fețele zimbitoare apar în mod frecvent. Este minunat! Unele piese vor fi de asemenea folosite în multe jocuri pentru mutările preferate. După ce toți jucătorii au terminat, admiră și discută despre model. Jocul este perceput diferit de jucători, în funcție de locul fiecăruia, de aceea îți sugerez să te plimbi în jurul mesei și să descoperi ce vede fiecare jucător în parte. La sfîrșit, ia-ți înapoi piesele. Acum poți să le oferi cadou sau să faci schimb cu alți jucători.

Șahul elfilor poate fi jucat în fiecare zi dacă accepți ideea de construcție cooperativă de model. Odată s-a jucat doar cu bomboane M&M drept piese. Poți folosi altare, salate, etajere, camera ta întreagă sau curtea din spatele casei pentru acest joc antic. Poate fi jucat și pe plajă, cu lemne plutitoare și alge marine. Cercurile mari de pietre ale strămoșilor noștri, grădinile Zen, grădina ta, cuiburile păsării-paradisului și grădinile caracatițelor aflate la umbră sînt toate exemple de modele ale acestui joc. Jocul poate fi foarte mic, atît cît poate fi cuprins în palmă, sau foarte mare, cît viața ta întreagă.

Observarea

Poate fi jucat de 2-6 jucători. Fiecare jucător are nevoie de un bloc de desen și un creion bun cu radieră. Mai este nevoie de un clopoșel, un ceas cu două limbi, o tavă și o față de masă opacă destul de lungă încît să o acopere. Jucătorii sînt, pe rînd, „Conducătorul”, pînă cînd fiecare a beneficiat de același număr de ture. Iată cum se joacă:

Conducătorul duce tava și fața de masă în altă cameră, departe de ceilalți jucători – de preferință, într-o cameră cu multe lucruri mici (cum este biroul meu!). Acolo, jucătorul sau jucătoarea va găsi opt obiecte destul de mici încît să încapă pe tavă și să nu se atingă unele de altele, după care le va aranja (sfat: evitați acele lucruri care ar putea să se rostogolească, cum sînt ouăle sau bilele!). Apoi, Conducătorul le acoperă pe toate cu fața de masă și duce tava înapoi în camera unde se află ceilalți jucători, așezînd-o în fața lor. Toți jucătorii vor trebui să închidă ochii, să tragă



aer în piept de câteva ori și să se așeze în centru. Conducătorul sună din clopoțel în timp ce fața de masă este dată la o parte. Toți ceilalți jucători vor deschide repede ochii și vor privi obiectele de pe tavă, încercând să memoreze fiecare obiect, precum și poziția sa.

După 30 de secunde, Conducătorul va suna din nou din clopoțel și va acoperi tava. Cei alți vor trebui să închidă din nou ochii și să mai tragă de câteva ori aer în piept, păstrând imaginea în minte prin vizualizare. Apoi, când toți sînt gata, vor deschide ochii și vor încerca să deseneze obiectele și poziția lor pe o coală din blocul de desen. Fiecare, cum termină de desenat, va lăsa creionul jos. Când toți au terminat, se ridică fața de masă și se acordă puncte fiecărui jucător, în funcție de numărul de obiecte indicate corect în poziția corespunzătoare. Desenele nu trebuie să fie reușite – se acceptă chiar și schițe, atîta timp cît se înțelege ce reprezintă și obiectele au aproximativ aceeași poziție.

Apoi, vine rîndul următoarei persoane să fie Conducător, regulile fiind aceleași – se folosesc obiecte diferite sau unele dintre cele deja folosite, la alegerea fiecăruia. Când toți jucătorii au fost, pe rînd, Conducători, prima repriză a jocului se încheie. Pentru a doua repriză însă, se vor folosi 10 obiecte, iar jucătorii vor avea la dispoziție doar 25 de secunde ca să le privească. Pentru cea de-a treia rundă, se vor folosi 12 obiecte, iar timpul acordat jucătorilor va fi de 20 de secunde. Pentru cea de-a patra, se vor lua 14 obiecte și se vor acorda 15 secunde. Iar în cea de-a cincea și ultima rundă ar trebui să se folosească 16 obiecte și să se acorde doar 10 secunde.

Adună punctele obținute de fiecare persoană. Cu cît vei juca mai mult acest joc, cu atît vei reuși să asimilezi o cantitate mai mare de informații vizuale și să le păstrezi întipărite în memorie. Vei descoperi că această aptitudine este foarte utilă în multe privințe.

Versiunea pentru avansați : Folosește o tigaie mare

pentru pizza drept tavă și taie o bucată de hîrtie în formă de cerc de mărimea acesteia. Desenează cu un compas trei cercuri concentrice la distanță egală unul de altul.

Apoi, desenează linii radiale din centru pentru a împărți fiecare cerc și marchează-le astfel: cercul interior – yin/yang. Următorul cerc împarte-l în patru și marchează-l cu hieroglifele corespunzătoare elementelor. Al treilea cerc împarte-l în șapte și marchează-l cu hieroglifele corespunzătoare planetelor. Cercul exterior împarte-l în douăsprezece părți și marchează-l cu hieroglifele corespunzătoare semnelor zodiacale. Apoi, aranjează obiectele în diferite secțiuni ale cercurilor.



Cum poți folosi acest joc ca exercițiu magic: învață cum să-ți întipărești imaginea obiectelor de pe tavă ca un întreg și exersează pentru a o menține cu tărie și în mod însuflețit astfel încît, atunci cînd vei deschide ochii, să poți vedea încă imaginea obiectelor plutind în aer deasupra lor. Fă exerciții multe ca să poți reuși să păstrezi această imagine mai mult timp. Începe cu un singur obiect și lucrează pînă cînd vei putea să faci același lucru cu mai multe obiecte.

Povestea fără sfârșit

Este un joc vechi, îndrăgit, practicat în jurul focului de tabără cu 6-12 prieteni. Povestile sînt o artă vrăjitoarească foarte importantă și, dacă vei juca acest joc, o să capeți darul povestirii. Astfel de povești încep întotdeauna cu o propoziție ritualică, ce te atenționează că povestea este pe punctul de a începe și care plasează acțiunea în trecut, cum ar fi: „A fost odată ca niciodată...” sau „Demult, tare demult, într-o galaxie foarte îndepărtată...” ori „Cînd eram de vîrsta ta...” sau „Odinioară, într-o tabără...”.

Așa că „Povestea fără sfârșit” decurge astfel: începi povestea spunînd ceva de genul: „Odată, demult tare, m-am pornit să... și iată ce s-a întîmplat...”. Și inventezi o înlănțuire naivă, nesăbuită, comică și ciudată de întîmplări care te-au făcut pe „tine” personajul unui serial bizar cu episoade palpitate – în genul seriilor de la televizor care se termină cu „Va urma”. Cînd îți vine rîndul, nu sta prea mult timp pe gînduri – îți sugerez să faci rost de o clepsidră de trei minute și să o dai mai departe persoanei care trebuie să vorbească, pentru a se cronometra. Încheie zicînd ceva de genul: „Așa că stăteam acolo (atîrnînd cu capul în jos deasupra gropii cu aligatori) și apoi...”. Și e momentul să dai clepsidra mai departe – și povestea –, următoarei persoane care va trebui să continue povestea de la „și apoi...”.

Fiecare va continua povestea la persoana întii (eu). „Povestea fără sfârșit” te poate duce oriunde te poartă imaginația, pentru că nu o să ai de unde ști în ce punct se află aventura cînd îți vine rîndul. Lucrul cel mai important pe care trebuie să îl reții e că, la sfîrșitul fiecărei ture, atunci cînd timpul din clepsidră s-a scurs, povestitorul trebuie să zică „și apoi...”, în timp ce predă ștafeta următorului. Nu există învinși în acest joc – toată lumea cîștigă!

Jocuri de cuvinte

Hinky-Pinky: *Hinky-Pinky* este un joc tradițional vrăjitoresc – și poate fi chiar distractiv să-l joci în mașină sau la drum lung! Poate fi jucat chiar și în doi. Trebuie să formezi expresii din două cuvinte, în care toate silabele unui cuvînt să rimeze cu silabele celuiilalt. În funcție de numărul de silabe din care sînt formate cuvintele, ele poartă numele de „Hink Pink” (o silabă), „Hinky Pinky” (două silabe) și „Hinkety Pinkety” (trei silabe). Iată cum se joacă: te gîndești la o rimă (Hinky Pinky) și apoi găsești o definiție sub forma unei ghicitori. Ceilalți jucători trebuie să ghicească ce Hinky Pinky răspunde la întrebare. Iată cîteva exemple ușoare – va trebui să-ți construiești și tu propria colecție:

Care este Hink Pink pentru o felină agilă ?

Răspuns: „Un miș fiș !”

Care este Hinky Pinky pentru o perjă coaptă ?

Răspuns: „O prună brună !”

Care este Hinkety Pinkety pentru timp răpit ?

Răspuns: „Durață furată !”

O caracteristică a acestui joc este că poți lua prin surprindere cu o astfel de ghicitoare pe oricine cunoaște jocul, oricînd ai tu chef – chiar și cu alți oameni prin preajmă, la

masă, de exemplu. Acesta este jocul meu de cuvinte preferat! Prin urmare, care este Hinky Pinky pentru băutura preferată a unui preot celtic?

Ficționarul: *Ficționarul* necesită un dicționar – de preferat unul care să conțină cuvinte cu adevărat obscure. Noi preferăm să folosim *Dicționarul de cuvinte neobișnuite* al doamnei Byrne. Numărul ideal de jucători ar fi de 5-10 persoane. Toți jucătorii au nevoie de un caietel și un pix cu pastă ce nu se poate șterge. Fiecărui jucător li va veni rândul să fie Ficționarul și să caute în dicționar un cuvânt foarte ciudat, pe care ceilalți să nu-l știe. Apoi Ficționarul scrie cuvântul pe o bucată de hirtie, iar sub cuvânt notează trei definiții, numerotându-le la întâmplare. Două dintre ele trebuie să fii pur invenții, dar să pară plauzibile, în timp ce a treia va fi o definiție reală din dicționar (dacă sînt mai multe definiții ale unui cuvânt, alege doar una, pe care o vrei tu!).

Apoi Ficționarul citește tuturor cuvântul și definițiile 1, 2 și 3 cu voce tare. Jucătorii îl scriu și încearcă să ghicească care este definiția reală și notează numărul în caiet. Oricine ghicește primește un punct. Apoi înmînezi dicționarul persoanei următoare.

Pisica vrăjitorului: este ideal ca numărul jucătorilor să fie cel puțin 10, dar poate fi jucat și în mai mulți. E mult mai distractiv în jurul unui foc de tabără. Toți stau în cerc și cîntă împreună: „Pisica vrăjitorului este o pisică...!”. Se merge în jurul cercului, pe rînd (în sensul acelor de ceasornic, desigur), și fiecare trebuie să completeze spațiul lăsat gol cu un adjectiv format dintr-un singur cuvînt care să descrie pisica vrăjitorului. Dar șmecheria e că fiecare jucător trebuie să găsească un cuvînt care începe cu următoarea literă a alfabetului! Iată un exemplu:

Primul jucător: „Pisica vrăjitorului este o pisică Agilă!”

Al doilea jucător: „Pisica vrăjitorului este o pisică Blîndă!”

Al treilea jucător: „Pisica vrăjitorului este o pisică Cuminte!”

Al patrulea jucător: „Pisica vrăjitorului este o pisică Drăguță!”

...și așa mai departe cu toate literele alfabetului, în jurul cercului. Încantația trebuie să se desfășoare cursiv, fără pauze între ture. Pentru a păstra ritmul constant, toți bat din palme pe silabele principale: „The WIZard's CAT is a HAPpy CAT!”. Dacă cineva nu găsește un cuvînt cînd îi vine rîndul, trebuie să abandoneze. Puteți îngreuna jocul treptat, crescînd încet ritmul aplauzelor. Jocul poate continua cît vrei tu, pînă cînd se epuizează literele alfabetului sau pînă cînd rămîne un singur jucător în cursă.

Șoaptele vrăjitorilor: este o versiune a jocului „Telefonul fără fir”: cu cît sînt mai mulți jucători, cu atît jocul e mai interesant. Toată lumea stă în cerc. Începi jocul scriînd un cuvînt magic și o scurtă definiție, exact ca în glosarele pe care le-am prezentat din loc în loc în grimoar (de fapt, ai putea folosi doar glosarele pentru acest joc). Iată un exemplu: „Magia este arta creșterii probabilității”. Ai grijă ca nimeni să nu vadă ce ai scris și șoptește propoziția în urechea persoanei din stînga ta. La rîndul său, aceasta trebuie să șoptească aceleași cuvinte următoarei și așa mai departe, în jurul cercului.

* Pisica vrăjitorului este o pisică fericită (n.t.).

Jocurile paranormale

Jocurile care demonstrează abilitățile paranormale sînt populare printre adunările în cerc, de cinci-șapte persoane. Iată cîteva exemple :

Levitația : un jucător stă pe scaun, iar patru stau în jurul său. Jucătorii îl prind pe cel care stă pe scaun de subraț și genunchi cu ajutorul degetelor arătătoare de la mîna dreaptă și încearcă să-l ridice. De obicei, nu reușesc. Apoi, jucătorii care stau în picioare își pun mîinile deasupra creștetului jucătorului din scaun, ridicîndu-le și coborîndu-le împreună și numărînd pînă la 5. În acel moment, își pun repede degetele arătătoare în poziția dinainte și ridică în aer cu ușurință persoana de pe scaun.

Rigor mortis : o persoană stă întinsă pe spate, pe podea, cu brațele în lateral, ochii închiși și se pregătește să intre în transă, respirînd profund și constant. Ceilalți jucători se aliniază de o parte și de alta și numără rar, în ordine inversă, de la 10 la 0, mîngîind ușor persoana, de la cap pînă la degetele de la picioare. Cînd se ajunge la „zero”, toată lumea spune „Rigor mortis !” – moment în care persoana devine complet rigidă, țepănă ca o scindură. Apoi, toți ridică persoana și o așază ca pe o punte între două scaune aflate față în față, cu picioarele pe unul și capul pe celălalt. Dacă vraja a avut succes, poți să te așezi pe burta persoanei-„punte” fără ca el/ea să se prăbușească.

Căderea liberă : este adesea folosită în inițieri și este foarte distractivă. Unul dintre jucători stă pe un taburet scund, pe un bloc de ciment sau o cutie – nu mai înaltă de jumătate de metru. Un alt jucător stă în picioare în fața sa și spune : „Închide ochii și respiră profund. Te simți în siguranță, ai încredere totală că nimic rău nu ți se va întîmpla. Strînge-ți genunchii astfel încît picioarele să nu ți se îndoie și pregătește-te să cazi pe spate”. Între timp, toată lumea trece în spatele persoanei care stă jos și se pregătește să o prindă. Cînd jucătorul este gata, persoana din față îi atinge sternul cu degetul și îl împinge ușor pe spate. Ceilalți îl prind, îl ridică în aer și îl pun din nou pe picioare.

Telepatia : oamenii se așază în perechi, spate în spate. Fiecare jucător are un caiet și un creion. Pe rînd, fiecare jucător (Expeditorul) se gîndește la o imagine și o desenează, concentrîndu-se pentru a i-o transmite celuiilalt jucător în acest timp. Celălalt jucător (Destinatarul) încearcă să capteze imaginea trimisă de partenerul său și să o deseneze în caietul său. Fiecare desenează trei imagini diferite înainte de a se face schimb între Expeditori și Destinatar. Apoi, se compară desenele pentru a vedea cît de mult s-a apropiat fiecare de imaginea reală. După un set de șase imagini (cîte trei în fiecare tură), jucătorii fac schimb de parteneri, pînă cînd toți au avut ocazia să lucreze împreună.

Vergeaua magică : o persoană ascunde o monedă de 25 de cenți în cameră (sau în curte, dacă se merge afară). Restul jucătorilor leagă o altă monedă în mijlocul unei crenguțe bifurcate în forma literei Y, obținîndu-se o ansă. Ține în mînă capetele celor două rămurele și folosește partea principală a crenguței ca indicator pentru a încerca să localizezi moneda ascunsă. Poți face oricît de multe anse ai nevoie, pentru ca toată lumea să caute moneda în același timp. Persoana care va găsi moneda o va păstra !

Jocurile de rol

(de Jack Griffin)

Jocurile de rol sînt o bună metodă de a afla cum se vede lumea prin ochii celorlalți. În felul lor, toate jocurile de rol pot fi considerate o formă de actorie – o aptitudine aparent mundană, cu rădăcini în transformările magice. Deși există multe tipuri diferite de jocuri de rol, toate prezintă următoarea trăsătură comună: oferă șansa de a fi o altă persoană, de a experimenta cum ar fi să fii erou (sau răufăcător) sau să trăiești într-o poveste.

Cînd joci un astfel de joc, încearcă să-ți imaginezi cum ar fi *să trăiești* în pielea celui personaj. Încearcă să te vezi pe tine însuși ca personajul din acea poveste și să ascuți ce se petrece în jurul tău. Miroase vîntul. Ascultă galopul cailor. Experimentează. Vezi ce se întîmplă. Poate că spiritul celui personaj te va învăța ceva. Cînd intri în contact cu ceilalți jucători, încearcă să gîndești cum ar judeca acel personaj, în acea împrejurare. De ce sînt ei așa cum sînt? Ce îi motivează să fie așa, și nu altfel?

În felul lor, jocurile de rol oferă un cadru minunat pentru un vis împărtășit, ne dau prilejul să exprimăm acea părțică a personalității noastre pe care ne-ar fi greu să o dezvăluim în viața reală. Dar să ai grijă. Jocurile de rol sînt o unealtă puternică și te pot seduce. Ideea de a trăi într-o poveste ca personaj, liber de orice crize și provocări, este fascinantă. Este o adevărată provocare să transpui lecțiile învățate în poveste în lumea minunată de dincolo. Capacitatea noastră de a ne proiecta în lumi diferite este la fel de importantă ca și cea de a ne desprinde de ele.

Secțiunea a VI-a. Corespondențe

Lecția 1. Sisteme de clasificare

Unul dintre cele mai importante aspecte ale gândirii magice este clasificarea lumii în *corespondențe* asociate. Prin sortarea lucrurilor în categorii diferite, vom reuși să percepem sensurile lor profund simbolice. Reducem astfel diversitatea infinită a Naturii la ceva pe care mintea noastră îl poate pătrunde și înțelege.

Toate științele naturale au început ca sisteme de clasificare, fondate pe observarea unor trăsături comune. În biologie, de exemplu, Carl Linnaeus (1707-1778) a dezvoltat un sistem de sortare compus doar din șapte categorii *taxonomice* („aranjate după lege”), în care orice lucru viu este luat în considerare. Publicat inițial în cartea sa *Systema Naturae* (*Sisteme ale Naturii*) în 1735, este numit sistemul **R-T-C-O-F-G-S**, de la Regn, Tip, Clasă, Ordin, Familie, Gen și Specie, fiecare dintre acestea regăsindu-se în clasa anterioară, ca într-o schemă. Iată cum funcționează clasificarea lui Linnaeus în cazul tău (și a oricărei alte persoane):

I. Regnul *Animalia* (animale – conține 10 tipuri)

1. Tipul *Cordata* (avind coloană vertebrală – conține 10 clase)

A. Clasa *Mammalia* (avind glande mamare – conține 20 de ordine)

a. Ordinul *Primate* (avind degete mari opozabile – conține 15 familii)

(1) Familia *Hominidae* (maimuțe – conține 5 genuri)

(A) Genul *Homo* (oameni – acum doar o specie, deși au fost mai multe)

(a) Specia *Sapiens* („care gîndesc”; oamenii moderni: noi)



Arborele
evoluției

Taxonomia este un sistem de clasificare cu o *ierarhie verticală*, în care numărul mare de membri ai fiecărui grup este inclus în următorul *taxon* superior. La nivelul superior al regnurilor se regăsesc doar plantele, animalele și fungii. Dar la nivelurile inferioare nu există limite fixate privind numărul de membri din fiecare *taxon*; pînă acum au fost identificate nu mai puțin de 40 000 de specii de păianjeni! Schemele de clasificare verticală pot fi reprezentate sub forma unui copac ramificat, așa cum este arborele evoluției ilustrat alături.

Acum, gîndește-te la Jobenul magic de la Hogwarts, ce repartiza orice elev nou în una dintre cele patru Case, în funcție de firea lui esențială.

Casa	Gryffindor	Ravenclaw	Hufflepuff	Slytherin
Fondator	Godric Gryffindor	Rowena Ravenclaw	Helga Hufflepuff	Salazar Slytherin
Conducător	Minerva McGonagall	Profesorul Flitwick	Profesorul Sprout	Severus Snape
Mascotă	Leu	Corb	Bursuc	Șarpe
Culoare	Roșu	Albastru	Galben	Verde
Calități	Curajos Îndrăzneț	Inteligent Spiritual	Loial Muncitor	Șiret Însetat de putere

Acesta este un sistem *lateral* sau orizontal de clasificare, în care toate categoriile sînt în esență egale. Sistemele laterale de corespondență stau la temelia oricărei organizări magice. Înțelegînd corespondențele unui lucru, magicianul va putea să-l influențeze. Secretul stă pur și simplu în numărul de diviziuni, așa cum se poate vedea în aceste Case. Deși s-ar putea crede că sînt o infinitate de numere, pentru uzul practic sînt necesare cu adevărat doar o duzină. Iată cîteva exemple pentru fiecare număr :

1. singularități : („Poate exista doar Unul !”) ;
2. dualități : yin-yang (taoism) ;
3. trinități, triade, triplicități ;
4. puncte cardinale, anotimpuri, elemente ;
5. elemente (pitagoreice) ;
6. tărîmuri ale existenței (budism) ;
7. zile ale săptămînii, planete vizibile ;
8. sabbaturi în Roata anului (vezi 4.VI) ;
9. centri psihici ai corpului (taoism) ;
10. Sefirot din Arborele Vieții (Cabala – vezi 5.V) ;
11. (nu sînt exemple pentru acest număr) ;
12. semnele zodiacului, lunile anului.

Luc Sala, membru al Consiliului Cenușiu olandez, spune : *Corespondențele sînt conexiunile sau legăturile dintre diferite lumi, regate, tradiții, concepții despre lume, culturi etc. Dacă percepi întregul Univers ca avînd dimensiuni nevăzute, așa cum îl vedem în magie, atunci există nenumărate conexiuni posibile între aceste dimensiuni sau lumi. Cu toate acestea, unele legături sînt deosebite și pot fi asemuite conexiunilor nervoase din corpul nostru prin faptul că asigură fluxul de informații. Ele reprezintă legăturile invizibile, dar puternice între lumi și pot fi folosite pentru a transmite mai departe mesajele magice.*

Lecția 2. Cercul magic

Cercul magic, divizat în patru, este un element central în marea majoritate a ritualurilor. Este denumit portalul dintre lumi, mijlocul de comunicare cu divinitatea, spiritele și forțele elementale ale unui tărâm ce se întinde dincolo de Universul material. Este văzut ca vârtejul în care ne concentrăm forțele psihice lăuntrice, invocate, în cadrul ritualurilor, din străfundurile inconștiente ale cugetului și sufletului nostru. Este spațiul sacru, un sanctuar în care poți comunica cu înțelepții din vechime.

Cercul cuprinde mai multe niveluri ale simbolismului: imaginile și realitățile de diverse culori și texturi vorbesc într-o limbă la fel de veche ca însăși istoria omenirii. Printre acestea se numără conceptele metafizice și mistice care descriu o realitate mult mai cuprinzătoare, în care se desfășoară viețile noastre. Cele patru „colțuri” ale cercului magic corespund direcțiilor de orientare și fiecare este asociat cu un element: Pământ, Aer, Foc sau Apă. Al cincilea element, Spiritul, este adesea asociat cu partea centrală a cercului sau cu cercul ca întreg. Axa verticală (axis mundi sau axa lumii) este o parte esențială, deseori fiind văzută ca un copac ce unește cele trei lumi.

Ținutul vântului, apei, pietrelor și muritoarelor stă sub semnul Spiritului; ținutul Pământului, Lunii, Soarelui și stelelor stă sub semnul Spiritului. Timpul și spațiul, energia și gravitația, tărîmul imaginației, amintirilor, emoțiilor și dorințelor stau toate sub semnul Spiritului: tot ceea ce poate fi numit și cunoscut. Totuși, acea parte a Spiritului care trece dincolo de nume și cunoaștere și al cărei mister nu poate fi pătruns este sursa Cerului și a Pământului.

(Bran th' Blessed)

Toate aceste sisteme magice variate de corespondențe pot fi reprezentate în cercul magic, care va fi citit ca un ceas. Acest lucru se realizează prin suprapunerea unor poligoane cu virfurile distribuite în mod egal pe suprafața cercului, ca și cum ar fi fost atribuite numerelor de pe cadranul ceasului. Cercurile concentrice exterioare sînt apoi împărțite într-un număr corespunzător de segmente, ca și orele și minutele pe cadranul unui ceas. Și, la fel ca limbile unui ceas, timpul și magia se deplasează prin fiecare din aceste segmente în mod secvențial (unul după altul), într-un dans al orelor.

Totuși, nu trebuie omis faptul că toate aceste sisteme abia au fost inventate. Ele sînt utile pentru că reprezintă nu doar teritoriul real, ci hărțile simbolice comune pe care mulți magicieni le împărtășesc și le înțeleg. Majoritatea acestor sisteme magice au fost elaborate cu mult timp în urmă și erau fondate pe cunoștințele științifice limitate ale oamenilor care le-au creat (în perioada aceea, de pildă, oamenii credeau că Soarele se rotește în jurul Pământului...). Am putea folosi aceste sisteme și astăzi, dar trebuie să le admitem limitele și să le modificăm puțin pentru a rezolva problemele lor inițiale.

Dar nu trebuie să crezi toate cele ce s-au scris aici pentru a reuși să devii vrăjitor. Poți la fel de bine să fii un magician eficient și fără să crezi în astrologie, de pildă. Este

important să reții acest lucru, deoarece vei avea profesori de științe care te vor trata cu dispreț sau chiar batjocură dacă vei aborda subiecte precum astrologia, chakrele și alte studii magice.

Dar să revenim la 2.1.4, „Cercul vieții”, unde am explicat diferența dintre perspectiva mundană privind *liniaritatea* Timpului (mergând în linie dreaptă într-o singură direcție, din trecut spre viitor) și perspectiva magică privind *ciclicitatea* Timpului (care se rotește la nesfârșit într-o continuă spirală de cerc, ca un arc). Aceeași distincție se aplică și în cazul acestor două sisteme de clasificare. Așa cum acel copac ramificat este tiparul-cheie pentru toate sistemele liniare de clasificare verticală, cercul magic este tiparul-cheie pentru categoriile circulare din toate sistemele magice. După ce au terminat de numărat 12 ore, limbile ceasului ajung din nou în același punct – dar Timpul însuși a înaintat cu jumătate de zi pe ciclul în spirală!

*Vom continua explorarea
Și la sfârșitul explorărilor noastre
Vom ajunge acolo de unde am plecat
Și vom cunoaște locul pentru prima dată.*

(T.S. Eliot, în ultimul din cele *Patru cvartete*)

Pe următoarea pagină, am desenat o diagramă în formă de *mandala* în care am înscris cercul magic. Sînt ilustrate corespondențe ale numerelor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12 și 13. În plus, am împărțit cercurile extreme în 52 de „minute” pentru săptămînile anului și 366 de „secunde” pentru zile (una în plus pentru anul bisect). Pe parcursul acestei secțiuni, vom folosi diferite variante ale desenului pentru a ilustra seturi diverse de corespondențe. Dacă vrei să încerci ceva cu totul deosebit, desenează cadranul ceasului tău de perete, păstrînd aceleași dimensiuni, și colorează-l cu markere. Apoi deschide ceasul de perete și lipește desenul în locul ecranului acestuia.

Lecția 3. Monade, diade și triade

Monade și unități

Monismul („singularitatea”) este filozofia potrivit căreia există o singură substanță sau un singur principiu fundamental ultim, fie cuget/spirit (*idealism*), fie materie/energie (*materialism*). Cu alte cuvinte, toate componentele realității alcătuiesc un singur întreg organic sau o unitate. Acest lucru este perfect exprimat de conceptul nostru de *Univers* („totul la un loc”) – denumit de asemenea Creație, Cosmos și Lume. În taoism, acesta este cunoscut sub numele *Tao* („calea”).

Anaximandru din Milet, un filozof grec din secolul al VI-lea î.Hr., a sugerat că realitatea are la baza ei o materie atotpătrunzătoare, permanentă, pe care el a denumit-o *Infinit* sau *Nemărginit*, Sursa Divină a tuturor lucrurilor. Nemărginitul s-a divizat în două componente, învîrtindu-se în jurul centrului său. Componenta mai caldă și mai ușoară s-a ridicat formînd Cerul, în timp ce componenta mai rece și mai grea s-a

scufundat pentru a forma Pământul. Mai târziu, Pământul s-a divizat și mai mult în uscat și oceane.

Diferite religii văd divinitatea drept Unicul suprem. Hindușii o numesc *Atman-Brahman*, care este spiritul universal, precum și cosmosul fizic real. Grecii au exprimat aceeași idee prin *Pan* („totul”): „Pan este totul și totul este Pan!”. Cele trei religii monoteiste („un singur zeu”), iudaismul, creștinismul și islamismul, cred într-o singură Ființă Supremă pe care o numesc, simplu, Dumnezeu. Musulmanii își numesc divinitatea *Allah*, care înseamnă „Unicul”. Se consideră că Ființa Supremă posedă următoarele calități universale:



Etern – există întotdeauna, dincolo de timp;

Omniprezent – pretutindeni;

Omnipotent – atotputernic;

Omniscient – atotștiutor;

Omnibenevolent – iubitor al tuturor ființelor.

(Toate acestea, desigur, dau de înțeles faptul că Ființa Supremă este responsabilă pentru tot ce se întâmplă!)

Diade și dualități

Dualismul este un concept fundamental pentru oameni. Pentru că sîntem ființe simetrice cu două mâini, doi ochi și două urechi, catalogăm totul în termeni ca „ori una, ori alta”, „asta ori aialaltă”, „pe de o parte..., dar pe de altă parte...”. Dualismul devine astfel prima formă de clasificare, deoarece sortăm totul într-o categorie sau în alta. Simbolul ideal pentru a exprima acest concept este bine cunoscutul yin-yang taoist.

Ca animale care se reproduc sexual, noi, oamenii, sîntem de asemenea împărțiți în două categorii, pe genuri: femei și bărbați. De aceea, este un lucru firesc să încercăm să vedem lumea ca fiind alcătuită din două tipuri de lucruri ce pot fi incluse în aceste categorii. Multe limbi, precum latina, spaniola, franceza, italiana și germana, disting lucrurile în „el” și „ea”, neexistînd acel *it* inanimat din limba engleză, lucru valabil în engleză doar pentru ambarcațiuni. Întrucît strămoșii noștri invocau zeitățile pentru a le explica lumea, e de la sine înțeles că și-au creat atît zei, cît și zeițe, atribuind genuri unor calități și activități pe care le mai folosim și astăzi (văzînd în agresiunea alimentată de testosteron un element „masculin”, de pildă, iar în compasiunea alimentată de estrogen un element „feminin”).

Taoiștii au văzut în yin principiul feminin, iar în yang cel masculin și considerau că fiecare lucru aparține, în mare parte, unui principiu, conținînd însă și elemente din amîndouă (de aici, punctul negru din interiorul zonei albe a simbolului yin-yang și viceversa). Acest lucru se numește *polaritate*: ideea că orice lucru în lume se află undeva de-a lungul unui spectru dintre doi poli (bine și rău, masculin și feminin, lumină și întuneric, rece și cald etc.). Aceasta este o metodă mult mai utilă și mai corectă de a vedea lumea decît *dualismul*, care împarte totul în alb și negru („Un lucru este bun sau rău, nu există cale de mijloc.”).



Diale/Dualități		Triade și trinități			
Taoismul chinezesc		Anotimp	Primăvară	Vară-toamnă	Iarnă
YIN	YANG	Muncă agricolă	Răsădire	Recoltă	Arat
Pământ	Cer	Partea plantei	Mugure	Fruct	Sămînță
Lună	Soare	Perioada zilei	Dimineață	După-amiază	Seară-noapte
Feminin	Masculin	Etapa vieții	Copilarie-adolescență	Majoritate, paternitate și maternitate	Vechime-bătrânețe
Receptiv	Creativ	Călătoria vrăjitorului	Ucenic	Călnor	Adept
Negativ	Positiv	Trecerea la o altă etapă (bărbat)	Pubertate	Paternitate	Înțelepciune
Passiv	Activ	Trecerea la o altă etapă (femeie)	Menstruație	Naștere	Menopauză
Rece	Cald	Zeu triplu	Ținăr	Tată/Bărbat	Înțelept
Întuneric	Lumină	Zeită triplă	Fecioară	Mamă/Femeie	Babă
Wicca	ZEITĂ	Faza lunii	Nouă - în creștere	Plină	În descreștere - eclipsă
ZEITĂ	ZEU	Calitate	Înocent	Creativ	Înțelept
Mamă	Tată	Atribut	Inspirator	Iubitor	Amenințator
Habondia	Herne	Rol	Creare	Conservare	Distruge
Cerridwen	Cernunnos	Stare	Proaspăt	Copt	Putrezit
Isis	Osiris	Cantitate	Suficient	Plin	Gol
Artemis	Apollo	Culoare	Alb	Roșu sau verde	Negru
Psyche	Eros	Zei egipteni	Osiris (tatăl)	Isis (mama)	Horus (copilul)
Persefona	Hades	Creștini	Yahweh (tatăl)	Shekinah (duhul sfânt)	Kristos (copilul)
Lună	Soare	Rol sfânt	Facerea	Învierie	Mînnuirea
Posir	Lună	Zei hinduși	Brahma (creator)	Vishnu (protector)	Shiva (distruător)
Semilună	Coarne	Lumi scandinave	Asgard (Cerule)	Midgard (Pămîntul)	Hel (Infernul)
Spirală	Toiag	Tărîmuri chinezești	T'ien (Cerule)	Ti (Pămîntul)	Jen (Oamenii)
Pisică	Cerb	Zei scandinavi	Urd (trecutul)	Verdandi (prezentul)	Skuld (viitorul)
Ciine	Lup	Zeițe grecești ale destinului	Cloto (care învîrte)	Lachesis (care năsoare)	Atropos (care taie)
Cal	Taur	Comori taoiste	C'hi (vitalitate)	Shen (spirit)	Ching (esență)
Iepure	Șarpe	Alchimie	Sare	Sulf	Mercur
Urs	Mistreț	Principiu	Trup	Minte	Spirit
Bufniță	Vultur	Regnuri ale vieții	Mineral	Vegetal	Animal
Păianjen	Pește	Gurdjieff	Afirmă	Neagă	Reconciliază

Multe cosmologii includ noțiunea duală a contrariilor prototipice din miturile care descriu venirea pe lume a primilor zei ca gemeni. În varianta asiriană a creației, primul cuplu, *An* (Cerule) și *Ki* (Pămîntul), s-a născut din *Tiamat* (Marele Șarpe - Mama haosului și a apelor primordiale). Acest dualism s-a perpetuat și în numele nepoților: *Anshar* („Totalitatea elementelor superioare”) și *Kishar* („Totalitatea elementelor inferioare”). *Vedele* din India descriu *Atman* și *Brahman* astfel: primul este *imanent* (înăuntru), iar al doilea *transcendent* (fără).

Deoarece una dintre principalele dualități este Binele și Răul, este foarte ușor să aplicăm valorile lor corespondente acelor lucruri pe care le situăm la poli opuși. O astfel de gândire a provocat durere nespūsă în lume, deoarece oamenii, inevitabil, se consideră de partea Binelui și, din acest motiv, orice lucru sau persoană despre care cred că se află de „cealaltă” parte va primi inevitabil stigmatul Răului. Lumea nu este împărțită doar în Bine și Rău; există nenumărate nuanțe de gri în fiecare lucru. Aceasta este o învățătură

esențială pentru un vrăjitor : îți permite să arăți compasiune celorlalți și să înțelegi că și acele persoane care se declară apărătoarele virtuții vor purta inevitabil înăuntrul lor o părtică din ceea ce combat cu atita înverșunare. Dacă toți ar înțelege acest lucru, fanatismul și demagogia nu ar mai reuși vreodată să ajungă la putere. Un argument important care vine în sprijinul elaborării următoarelor clasificări de corespondențe multiple este faptul că ne permite să privim dincolo de dualitate, spre diversitate.

Ținând cont că multiversul poate număra dincolo de 2 și că oamenii nu sînt tocmai creaturi ale absolutului, ci ființe complexe reunind fațete și calități infinite, următoarele tabele de corespondență din această secțiune citeva din diadele, dualitățile și contrariile tradiționale.

Exersează crearea propriilor tabele de corespondențe magice. Creează mai întâi două. Alege un concept ce reprezintă un aspect important al vieții tale (familie, artă, muzică, tu însuși...) și caută să găsești o modalitate prin care acest concept poate fi divizat în două lucruri opuse sau complementare. (De exemplu, conceptul de „părinți” include „mamă” și „tată”). Încearcă să asociezi acestor concepte diferite culori („Mamei mele îi place culoarea violet, iar tatălui culoarea roșie...”). Întreabă : „Dacă fiecare dintre ei ar fi un animal, ce animal ar fi?”. Și poți continua în acest mod. Pe măsură ce studiezi diversele tabele ilustrate aici, nu te sîii să adaugi și altele sau să-ți creezi unele proprii.



Triade și trinități

Așa cum conceptul de unitate poate fi divizat în două dualități opuse, două contrarii pot fi reconciliate într-o nouă *sinteză* („puse la un loc”). Filozoful grec Pitagora considera că trei este numărul perfect, deoarece include „începutul, mijlocul și sfîrșitul”. Triunghiul este structura cea mai stabilă din geometrie, iar scaunul cu trei picioare nu se clatină. Simbolul lui Odin, zeul scandinav al înțelepciunii, este *Valknut*, în formă triunghiulară, ilustrat aici.

Multe *teologii* („cuvîntul sau studiul divinității”) religioase pretind că unitatea divină se manifestă prin *Trinitate*. Cei trei zei principali ai religiei hinduse (Brahma Creatorul, Vishnu Protectorul și Shiva Distrugătorul) primesc un nume colectiv, acela de *Trimurti* („format din trei părți”), deoarece reprezintă cele trei aspecte ale spiritului universal, Atman. Sigiliile cilindrice din Creta antică zugrăveau o Trinitate formată din Mamă, Fiică (*Koré*) și Fiu (*Kouros*). În Egipt, Triada divină era formată din Isis (Mama), Osiris (Tatăl) și Horus (Fiul). Budiștii îmbrățișează doctrina *Trikaya* – cele trei trupuri ale lui Buddha (Lege, Plăcere și Creație Magică). Religia celtică și Wicca asociază Marea Zeiță cu cele trei faze ale Lunii astfel : Fecioara (Lună nouă), Mama (Lună plină) și Bătrîna (descreștere). Trinitatea creștină afirmă, la rîndul ei, cele trei aspecte ale divinității : Tatăl, Fiul și Sfîntul Duh.

Triadele galeze (*Trioedd Ynys Prydein*) împart cele peste 130 de personaje legendare, întîmplări și locuri în grupuri de cîte trei. E posibil să fi fost astfel împărțite pentru a fi memorate cu ușurință de barzi. Există numeroase versiuni, cu mici diferențe de nume, sensuri și ordine în care sînt prezentate. Toate manuscrisele vechi includ fragmente, un exemplu în acest sens fiind manuscrisul *White Book of Rhoderrch*, datînd de la începutul anilor 1300. Iată un exemplu de astfel de triade : „Trei bărbați care au primit forța lui Adam : Hercule Puternicul, Hector Puternicul și Samson Puternicul. Toți trei erau la fel de puternici ca însuși Adam”.

Lecția 4. Elemente și puncte cardinale

Probabil că nu există un sistem de corespondențe mai larg utilizat decât al celor patru Elemente: Pământul, Apa, Aerul și Focul (vezi 2.III). Acest concept poate fi atribuit, în principal, lui Pitagora (580-500 î.Hr.) și lui Aristotel (384-322 î.Hr.), dar ideile pe care este întemeiat sînt mult mai vechi, regăsindu-se în tradițiile grecești, iudaice, egiptene, persane și asiriene. Modelul celor patru elemente este atît de răspîndit, încît stă practic la baza tuturor celorlalte sisteme magice. Este fundamental pentru alchimie,



care a grupat toate materiile în acest model. Aceste asocieri reprezintă, de asemenea, piatra de temelie a sistemului magic enochian. Cele douăsprezece semne zodiacale sînt atribuite, cîte trei, acestor categorii: Pămînt (Capricorn, Taur, Fecioară), Apă (Pești, Rac, Scorpion), Aer (Vărsător, Gemeni, Balanță) și Foc (Berbec, Leu, Săgetător). Cele 72 de cărți de tarot sînt ordonate în patru suite elementare: monede, cupe, spade și bite; iar acestea se regăsesc și pe cărțile standard de joc sub formă de carouri, inimi, pici și trefle. Simbolul universal pentru cele patru

direcții și elemente este *Crucea celtică*, cunoscută și drept „Scutul magic medicinal amerindian”, și sigiliul astrologic al planetei Pămînt.

Ritualurile Wicca moderne și magia ceremonială își construiesc cercurile magice prin asocierea elementelor cu cele patru puncte cardinale și cu anotimpurile anului. Aceste asocieri se regăsesc în Natura însăși și în propria noastră experiență a ciclurilor naturale. Tabelul care însoțește corespondențele elementale ar putea fi unul dintre principalele tale instrumente magice. Studiază-l bine și învață aceste asocieri; îți vor fi de mare folos de-a lungul vieții tale magice.













Notă: Diagramele și tabelele prezentate aici se bazează pe corespondențele valabile pentru emisfera nordică. În cea sudică, anotimpurile și punctele cardinale sînt inversate. Imaginează-ți întregul cerc magic din interiorul zodiacului privit într-o oglindă! Prin urmare, Focul este Nordul, iar Pămîntul este Sudul; Aerul este Vestul, iar Apa este Estul. Echinocțiul de primăvară este pe 21 septembrie, iar solstițiul de iarnă pe 21 iunie.

Al cincilea element

Al cincilea element, Spiritul, unește și transcende celelalte patru elemente din sistemele magice tradiționale vestice. Unii văd Spiritul ca fiind chintesența tuturor lucrurilor manifestate. Celelalte patru elemente constituie baza universului fizic, iar Spiritul este însușirea suplimentară care înzestrează cu viață și conștiință. Pe mandala cercului magic, Spiritul este reprezentat ca fiind centrul cercului sau virful pentagramei.



Tabel de corespondențe magice 4 – Elementele

Element (stare)	Aer (gaz)	Foc (plasmă)	Apă (lichid)	Pământ (solid)
Punct cardinal/Vînt	Est/Eurus	Sud/Notus	Vest/Zefir	Nord/Boreas
Mudra magică				
Hieroglifa alchimică				
Elementali	Silfi	Salamandre	Ondine	Gnomi
Guvernare	Purtund, vîjelie, vînt, minie, intelect, studiu, înțelepciune	Flăcări, fulger, Soare, vulcani, energie, spirit, voință	Ocean, maree, lacuri, râuri, izvoare, dragoste, tristețe, emoții	Munți, caverne, pietre, vegetație, bogăție, creativitate, natură
Culoare (lakota)	Galben (Galben)	Roșu (Alb)	Albastru (Negru)	Verde (Roșu)
Animal mîndan	Vultur (L. Vultur)	Leu (L. Șoarece)	Șarpe (L. Urs)	Taur (L. Bizon)
Animal mitic	Grifon	Phoenix	Dragon	Inorog
Arhanghel	Rafael	Mihail	Gabriel	Uriel
Obiecte de altar	Baghetă și cădelniță	Pumnal și luminare	Potir și apă	Pandanziv și sare
Cărți de tarot	Bile	Spade	Cupe	Monede
Cărți de curte	Cavaleri	Regi	Regine	Valeți
Cărți de joc	Treflă	Pică	Înimă	Caro
Comorra celtică	Lancea lui Lugh	Sabia lui Nuada	Căldarea lui Dagdha	Piatra Destinului (Lia Fail)
Sabat	Osara	Litha	Mabon	Yule
Mijlocul solar	Echinocliul de primăvară	Solstițiul de vară	Echinocliul de toamnă	Solstițiul de iarnă
Punctul zodiacal	0° Berbec	0° Rac	0° Balanță	0° Capricorn
Anotimp și hieroglifa	Primăvară 	Vară 	Toamnă 	Iarnă 
Timpu zilei	Răsărit	Amiază	Apus/Amurg	Miezul nopții
Vreme	Vînt	Căldură	Ploaie	Frig
Etapa vieții	Năștere	Dezvoltare	Moarte	Descompunere
Vîrsta umană	Copilarie	Tinerețe	Maturitate	Bătrînețe
Analogia cu trupul	Respirație	Spirit (suflet)	Sînge	Carne și oase
Temperamente	Flegmatic	Coleric	Sanguin	Melancolic
Atribut	Intelctual, vesel	Spiritual, puternic	Emotiv, fensil	Atletic, prudent
Funcție	Gîndire	Sîmpire	Intuiție	Percepție
Simț	Olfactiv	Vizual	Gustativ	Tactil
Seam cardinal	Balanță	Berbec	Rac	Capricorn
Seam variabil	Gemeni	Săgetător	Pești	Fecioară
Seam fix	Vărsător	Leu	Scorpion	Taur
Proces chimic	Evaporare	Ardere	Dizolvare	Precipitație
Metale	Mercur sau aluminiu	Fier sau aur	Argint	Plumb
Pietre prețioase	Topaz, calcedonie	Girasol	Acmamarin, beril	Cuart, halit
Aromă	Halvan	Oliban	Mir, onihă	Siorax
Plante	Panseluțe, violete, coada-șoricelului, ciuboșica-cucului, verbină	Usturoi, hibiscus, ceapă, piper, urzică, muștar	Lotus, ferigă, pepene, alge marine, plante de apă	Iedărit, iedăneasă, mere, cereale: orz, grâu etc.
Copaci	Plop	Migdal în floare	Salcie	Stejar
Zeite	Aradia, Arianrhod, Aditi, Nue, Urania	Hestia, Pelé, Vesta, Brigit, Sekhmes	Afrodita, Amfitrita, Mari, Tiamar, Yemaya	Ceres, Demetra, Gea, Rhea, Mah, Nephthys
Zei	Enli, Hermes, Shu, Thor, Vayu, Zeus	Horus, Hefaiștos, Vulcan, Loki, Agni	Poseidon, Lir, Dylan, Neptun, Ea, Oceanus	Cernunnos, Dionysos, Adonis, Pan, Tammuz
Puterea magiului	A cunoaștere	A vrea	A îndrăzni	A facea

Lecția 5. Planete, zile și chakre

Planete și zile

Cuvântul *planetă* înseamnă „călător”. În Antichitate, oamenii care studiau cerul au observat șapte obiecte celeste care își schimbau pozițiile, deplasându-se pe fundalul constant al stelelor fixe. Aceste planete erau Soarele, Luna, Marte, Mercur, Jupiter, Venus și Saturn. Astfel au primit numele de „călători” sau *planete* în limba greacă, deși astăzi considerăm că Soarele este stea, iar Luna, ei bine, lună – iar cu ajutorul telescoapelor noastre am mai descoperit alte trei planete dincolo de Saturn: Uranus, Neptun și Pluto (deși statutul său ca planetă este îndoielnic). Deoarece aceste șapte planete vizibile călătoreau prin ținuturile cerești, ele au fost asociate cu șapte zei și zeițe (sau ingeri) în fiecare cultură. Pentru egipteni, ele erau Ra, Sin, Set, Thot, Isis, Hathor și Nephthys. În Grecia, erau numite Helios/Apollo, Artemis, Ares, Hermes, Zeus, Afrodita și Cronos. Romanii le-au dat numele pe care le folosim și noi astăzi: Sol, Luna, Marte, Mercur, Jupiter, Venus și Saturn.

Luna se rotește în jurul Pământului la fiecare 27,3 zile, realizând un ciclu prin toate fazele ei în 29,5 zile. Aceste două cicluri au o medie de 28,3 zile, ceea ce noi numim *lună* sau *lună*. Începând cu mileniul III î.Hr. cel puțin (în Sumer), fiecare civilizație calendaristică și-a împărțit aceste perioade de 28 de zile în patru săptămâni, de șapte zile fiecare. La început, ele erau pur și simplu numerotate, dar în final fiecare zi a fost asociată unei planete (sau zeiță). Întrucât Luna și Soarele sînt cele mai luminoase și importante planete, prima și ultima zi a fiecărei săptămîni le aparțin întotdeauna. Atribuirile celorlalte zile sînt foarte asemănătoare de la o cultură la alta: marți aparține zeului războiului, miercuri zeului magiei și înțelepciunii, joi zeului tunetului, vineri zeiței iubirii, iar sîmbăta zeului timpului și morții. Aceste șapte planete/zile au primit numeroase corespondențe, unele dintre ele regăsindu-se în tabelul care le însoțește.

Sistemul a fost introdus în Egiptul elenistic (grecesc) din Mesopotamia, unde astrologia era practică de milenii iar cifra șapte fusese întotdeauna un număr sacru. A devenit normă în tot Orientul Mijlociu și era folosit în mod neoficial în Imperiul Roman din secolul I d.Hr. În anul 321 d.Hr., împăratul Constantin (care a domnit între anii 312 și 337 d.Hr.) a grefat sistemul astrologic pe calendarul roman, declarînd ultima zi a săptămîinii – *dies solis* („Ziua Soarelui”) – o zi sfîntă de odihnă și închinare pentru toți. Acest nou sistem roman a fost adoptat cu modificări în Europa de Vest și stă la baza calendarelor moderne.



Ziua Soarelui



Ziua Lunii



Ziua lui Tiu
(Zeul teuton al războiului)



Ziua lui Woden
(Zeul teuton al înțelepciunii)



Ziua lui Thor
(Zeul scandinav al tunetului)



Ziua zeiței Frig
(Zeița teutonă a dragostei)



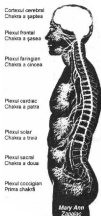
Ziua lui Saturn
(Zeul roman al recoltei)

Convenția recentă, mult mai răspândită, de a începe săptămîna în ziua de luni, reprezintă consecința influenței creștine. Biblia spune: „Adu-ți aminte să sfințești a șaptea zi!”. Din vremea domniei împăratului Constantin, cei mai mulți creștini consideră duminica ziua lor sfîntă, de aceea preferă să o considere a șaptea zi, și nu prima, așa cum este ea de fapt. Totuși, din punct de vedere istoric, sîmbăta a fost întotdeauna cea de-a șaptea zi și, în același timp, *Sabatul* („a se odihni”), ca în iudaism – chiar și pentru musulmani și creștinii ortodocși din Răsărit. În ebraică, aceasta se numește *Shabbat*; în arabă *asSabt*, iar în greaca modernă *Savvato*.








Chakrele

Chakrele („cicluri” sau „lotuși”) sînt centrii energetici ai corpului astral, asociați cu părți ale corpului fizic. Principalii șapte centri sînt asociați cu zone de-a lungul coloanei vertebrale și cu sistemul nervos central. Yoga hindusă li învață pe adepții ei că *prana* („forța vieții”) curge prin trup printr-o rețea de canale foarte fine, numite *nadi*. Aceasta pare a fi o variantă astrală a rețelei de nervi sau vase de sînge. Principalele nadi (*sushumna*) sînt paralele cu coloana vertebrală, întinzîndu-se de la baza coloanei pînă în vîrfurile capului. Ca și principalele plexuri ale sistemului nervos, chakrele sînt o serie de noduri de rezonanță sau vortexuri de-a lungul *sushumnei*. De jos în sus, acestea sînt: 1) chakra rădăcinii; 2) chakra sexului; 3) chakra plexului solar; 4) chakra inimii; 5) chakra gîtului; 6) al treilea ochi; 7) chakra coroanei. De asemenea, avem în corpul nostru și chakre mai puțin importante, ca palmele și tălpile.

Întregul concept al chakrelor este un cîmp vast de studiu – mult mai vast decît aș putea eu include în acest grimoar. Dacă vrei să știi mai multe despre acest sistem, îți recomand cartea *Wheels of Life: A User's Guide to Chakra System* (Llewellyn, 1987), scrisă de prietena mea dragă, Anodea Judith. Totuși, intrucît vei găsi aici multe referiri la chakrele din lucrarea ta magică, am ilustrat un tabel de corespondențe care îți va oferi bazele acestui sistem.



Tabel de corespondențe magice 7 - Planete/Zile

Planetă	Luna	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare
Simbol							
Zi	Luni	Marti	Mercuri	Joi	Vineri	Simbătă	Duminică
Germanic	Mani (m.)	Tiew	Woden/Odin	Thor/Donner	Freyja/Frey	Sanur	Sunna (f.)
Zeu celtic	Arianrhod	Tiw	Lugh	Taranis	Rhiannon	Atawn	Belenos
Zeu roman	Luna/Diana	Marte	Mercur	Jupiter/Jove	Venus	Saturnus	Sol
Zeu grec	Selena/ Artemis	Ares	Hermes	Zeus	Afrodita	Cronos	Helios
Egiptean	Khonsu	Set	Thot	Isis	Hathor	Nephthys	Ra, Atun
Iudaic	Levanah	Madim	Tzedek	Nogah	Shabbathai	Sabat	Shemesh
Babilonian	Sin	Nergal	Nabu	Marduk	Ishtar	Ninib	Shamash
Sumerian	Nanna	Gugulanna	Enki	Enlil	Inanna	Ninurta	Utu
Orishas	Yemaya	Ogun	Eshu	Chango	Erzulie	Samed	Oshala
Arhanghel	Gabriel	Kamael	Mihail	Tzadkiel	Haniel	Tzaphkiel	Rafael
Jager	Gabriel	Zamael	Rafael	Sachiel	Anael	Cassiel	Mihail
Sefirot	Yesod	Geburah	Hod	Chesed	Netzach	Binah/Daath	Tiphareth
Guvernaare	Rac	Scorpion/ Berbec	Gemeni/ Fecioară	Săgetător	Taur/Balanșă	Capricorn	Leu
Atribute	Emoții, psihic, intuiție, subconștient, partea dragă a creierului	Corp fizic, căldură, acțiune, putere, energie, agresiune	Intellect, viteză, mesaje, dualitate, tinerețe, comunicare	Expansiune, noroc, bani, posesiuni materiale, optimism	Dragoste, frumusețe, armonie, lux, sex, estetică, prietenie	Privațiune, constricție, pesimism, moarte, răceală, disciplină	Ego, faimă, extravertire, individualitate, conștient, partea stângă a creierului
Interese	Vise, prevenirea furtului, profeție	Putere fizică, curaj, război, victorie, lărie	Comunicare, memorie, adevăr, afacere	Onoare, bogăție, sănătate, pace, faimă, putere	Dragoste, pasiune, prietenie, bucurie, siguranță, fertilitate	Recoltă, viață lungă, protecție, stabilitate, siguranță	Speranță, bani, respect, faimă, noroc, succes
Elemente	Apă	Foc	Apă/Aer	Aer/Foc	Apă/Pământ	Pământ/Apă	Foc/Aer
Culoare	Argintiu/Alb	Roșu	Galben	Violet	Verde	Negru	Auriu/ Portocaliu
Metal	Argint	Fier	Mercur/ Aluminiu	Cositor	Cupru	Plumb	Aur
Pietre prețioase	Piatra-lunii, cuarț	Piatra-singelui, rubin, granat	Girasol, agat	Ametist, safir	Smarald, chihlimbar	Obsidian, onix, perla neagră	Topaz, diamant galben
Copaci	Salcie	Vise, salcâm	Alun, frasin	Stejar	Măr, scoruș	Amin, chiparos	Mesteacăn, dafin
Animale mundane	Pisică, iepure de câmp, câprioară, lup	Berbec, bufniță, scorpion	Șacal, maimuță, ibis, șarpe	Păun, aur, vultur	Porumbel, lebădă, delfin, pește	Cioară, corb, crocodil	Vultur, leu, cocoș, scarabeu
Animal mitic	Înorog	Dragon	Hipogrif	Grifon	Sirenă	Basilisc	Phoenix
Plante	Lunaria, alge marine, aloe, măcriș de baltă, lălmie, iasomie, lotus, ciupercă, castravete, mac	Busuioc, urzică, ardei iute, virmân, omag galben, pachuli, spinar, muștar, usuroi, ghimbir	Pelin, valeriană, mărar, chimen, verbaină, unguraș, fenel, levănțică, măcrișună	Anason, mentă, pecetea lui Solomon, cedru, roiniță, măsline, stejar, trifoi, sunătoare	Măr, soc, rozmarin, santal, trandafir, iris, mușcadă, ciulin, smochin, migdal	Omag, scări, canabis, cucută, cimbru, beladonă, ciomâfale, chiparos	Vaniile sălbătice, scrietioare, șofran, frasin, floarea-soarelui, păpădie, găbenele, lălmii, coada-șoricelului

Arome	Iasomie, mac, mint, ulei de castraveți, aloe, santal alb, smirnă	Pin, chiparos, tutun, vîrnant, sulf, piper, pilosul de fier, singele-dragonului	Sierax, nucșoară, sanial, mastie, scorșoară, sassafras, pelin	Ulei de cedru, nucșoară, tîmnie, boabe de ienupăr, isop, sunătoare	Iasomie, albușuri de ou, smirnă, petale de vanilie, agarwood, ulei de mosc, coral roșu	Zibetă, mir, scorșoară, vîrnant, lemnîmbrică, boabe de ust, pachuli, frunze de chiparos	Tămie, dafin, rășină de plop, ulei de arbore de ceară, oțet, semințe de in
-------	--	---	---	--	--	---	--

Lecția 6. Lunile și semnele zodiacului

Din cele mai străvechi timpuri, cînd strămoșii noștri cei mai îndepărtați și-au ridicat, uimiți, ochii spre cer pentru prima dată și au privit imensitatea de diamant a cerului nopții, am căutat înțelesuri în tiparele aleatorii ale stelelor. Constelațiile care au devenit astăzi elemente atât de familiare ale hărților noastre cerești erau desenate acum multe mii de ani prin „unirea punctelor” principalelor stele și s-au schimbat foarte puțin de atunci. Zodia Taurului este ilustrată ca un taur masiv în picturile din peștera Lascaux de acum 15 000 de ani, completată cu șapte puncte pe umăr, reprezentînd Pleiadele. Se crede că marele Sfinx din Egipt a fost sculptat inițial în urmă cu mai mult de 10 500 de ani sub forma unui leu care stă la pîndă, reprezentînd constelația Leului. Zodia Scorpionului a fost întotdeauna reprezentată sub forma unui scorpion. Sumerienii au identificat constelațiile în aranjamentul lor de astăzi în jur de 2 500 î.Hr., dar cei care le-au dat denumirea de *zodiac* („cerc de animale”) au fost grecii.

Taurul, Leul și Scorpionul sînt trei din cele douăsprezece constelații pe care le numim semne zodiacale. Ele se intersectează cu eclipticul, acea traiectorie de pe cer pe care se deplasează Soarele, Luna și a celelalte planete (vezi 2.1.5: „Eoni zodiacali”) pentru o explicație mai în detaliu a eclipticului).

Zodiacul de 360° este împărțit în douăsprezece secțiuni egale sau *semne*, fiecare de 30°, numite după constelațiile care le aproximează cel mai fidel. Cu alte cuvinte, semnele nu sînt adevăratele *constelații* de stele, ci, pur și simplu, porțiunea lor corespunzătoare din centura zodiacului. Acestea sînt lunile zodiacului. În ordinea în care trece Soarele prin fiecare dintre ele în cursul unui an, începînd cu echinocțiul de primăvară, ele sînt: Pești ♓, Berbec ♈, Taur ♉, Gemeni ♊, Rac ♋, Leu ♌, Fecioară ♍, Balanță ♎, Scorpion ♏, Săgetător ♐, Capricorn ♑ și Vărsător ♒.

Pentru a putea prezice viitorul, astrologii din vechiul Babilon au conferit sensuri simbolice acestor semne. Tabelul următor de corespondențe prezintă o parte din numărul mare de atribute. În astrologie, aceste corespondențe influențează orice planetă (cu atribuțiile *sale*) care se întîmplă să treacă prin semne la un moment dat. Horoscoapele sînt diagrame circulare care indică aceste poziții la un moment ales, cum ar fi momentul nașterii unei persoane.

Mandala cercului magic este metoda perfectă de a prezenta calendarul zodiacului, ca un cadran de ceas pe care Soarele și Luna reprezintă orarul și minutarul. Soarele realizează un circuit o dată pe an, în timp ce Luna trece prin toate semnele într-o lună.

Important: există, de fapt, 13 constelații de-a lungul orbitei elipsoideale. Cea de-a treisprezecea, *Ophiuchus* („Purtătorul șarpelui”),



Tabel de corespondențe magice 7 – Chakrele

Chakra	Mula-Dhara	Svadhish-Thana	Manipura	Anahata	Visuddha	Ajna	Sahas-Rara
Simbol							
Petale	4	6	10	12	16	2	1 000
Sens	Rădăcină	Loc sacru	Giuvaer strălucitor	A nu bate ritmul	Purificare	A percepe	De o mie de ori
Locație	Extremitatea coloanei vertebrale	Sacrum	Plexul solar	Înimă	Gît	Al treilea ochi	Vîrful capului
Culoare	Roșu	Portocaliu	Galben	Verde	Albastru deschis	Indigo	Violet
Planetă	Saturn	Lună	Marte/ Soare	Venus	Mercur	Neptun	Uranus
Element	Pămînt	Apă	Foc	Aer	Sunet	Lumină	Gînd
Prototip	Mamă	Iubit	Magician	Tămăduitor	Mesager	Vizionar	Înțelept
Zeită	Dakini	Rakini	Lakini	Kakini	Sakini	Hakini	
Zeu	Brahma	Vishnu	Rudra	Isa	Sadasiva	Sambhu	Paramsiva
Animale	Elefant	Pește, monstru marin	Berbec, leu	Antilopă, porumbel	Elefant alb	Bufină, fluture	Bou, taur
Pietre prețioase	Granat, hematit, piatra-singelui	Coral, carneol	Topaz, chihlimbar	Smarald, cuarț roz	Turcoaz	Lapislazuli, cuarț (unele)	Ametist, diamant
Alimente	Proteine, carne	Lichide	Carbohidrați complecși	Legume	Fructe	Psihedelice	Nici unul (post)
Glande endocrine	Glande suprarenale	Gonade	Pancreas	Timus	Tiroidă	Pineală	Pinitară
Emoție	Sigurantă, teamă	Pasiune, vină	Încredere, rușine	Dragoste, tristețe	Inspirație, represiune	Imaginație, iluzie	Înțelegere, atașare
Organ de simț	Nas	Limbă	Ochi	Piele	Urechi		
Simț	Olfactiv	Gustativ	Vizual	Tactil	Auditiv		
Principala problemă	Supraviețuire	Sexualitate, emoții	Putere, energie	Dragoste, relații	Comunicare	Intuiție, viziune, imaginație	Înțelegere, înțelegere profundă
Principiu	Gravitate	Atracția contrariilor	Ardere	Echilibru	Vibrație simpatetică	Luminiscență	Conștiință
Proprietate	Contrație	Conectare	Expansiune	Echilibru	Rezonanță	Radiere	Conștientizare
Drept	A avea	A simți	A acționa	A iubi	A vorbi	A vedea	A ști
Obiective	Coborîre pe pămînt, prosperitate, stabilitate, sănătate fizică	Fluiditatea mișcării, plăcere, legătură	Puterea voinei, vitalitate, scop, eficiență	Echilibru în relații, compasiune, acceptare de sine	Armonie, creativitate, comunicare, rezonanță	Abilitatea de a percepe modele, de a „vedea”, de a înțelege sensuri profunde	Conștiință extinsă, conștientizare cosmică
Rol biologic	Eliminare	Reproducere	Digestie	Respirație	Asimilare	Recunoaștere	Înțelegere
Cale yoga	Yoga Hatha	Yoga Tantra	Yoga Karma	Yoga Bhakti	Yoga Mantra	Yoga Yantra	Yoga Jnana

cade între Scorpion și Săgetător (perioada în care m-am născut eu). Dar un calendar de 13 luni nu poate fi împărțit cu ușurință în patru anotimpuri, iar 12 era numărul preferat de toate sistemele matematice antice, deoarece se divide cu 2, 3, 4 și 6. Astfel, 13 a fost considerat un număr cu ghinion, iar Ophiuchus a fost exclus din zodiac.

Lunile pline

Toate calendarele străvechi inițiale erau în întregime lunare, nu solare – cum este calendarul nostru actual. Chiar și astăzi, calendarele iudaice, musulmane, hinduse și chinezești sînt încă lunare și trebuie reglate odată la cîțiva ani pentru a coordona lunile cu anotimpurile. Deoarece cuvîntul *lună* derivă pînă la urmă din ciclurile Lunii, unii oameni au ales să numească lunile după zei (Janus, Februus, Mars, Maiesta, Iuno), împărați romani (Iuliu Cezar, August Cezar) sau să le numeroteze pur și simplu (*Apero*, *Septembro*, *Octobro*, *Novembro* și *Decembro* înseamnă „a doua, a șaptea, a opta, a noua, a zecea”).

Lunile pline atrag atenția asupra lor prin modul în care domină cerul de la amurg la răsărit, de aceea fiecare a primit cel puțin un nume special. O serie de denumiri, care a rezistat mult timp, a fost descoperită într-o ediție englezească din 1508 a cărții *The Shepherd's Calendar*. Aceste nume au fost purtate în America de primii coloniști britanici, unde s-au contopit cu asocierile amerindienilor. Iată unele dintre cele mai populare nume pentru Lunile pline din fiecare lună:

Januarie – Luna Veche, Luna-Lup, Luna-Furtună;

Februarie – Luna-Zăpadă, Luna Înfometată, Luna Boboci-în-floare, Luna Castă;

Martie – Luna Zahăr-de-Arțar, Luna-Sevă, Luna-Vierme, Luna-Cioară, Luna-Sămînță;

Aprilie – Luna-Iarbă, Luna Roz, Luna-Broască, Luna Cultivatorului, Luna-Iepure;

Mai – Luna-Lapte, Luna-Floare, Luna Îmbobocită, Luna Dublă;

Iunie – Luna-Trandafir, Luna-Căpșună, Luna-Mied;

Iulie – Luna-Tuțet, Luna-Cerb, Luna-Sînge, Luna-Iarbă;

August – Luna-Porumb, Luna-Cereală, Luna-Nisetru, Luna-Orz;

Septembrie – Luna-Fruct, Luna-Recoltă, Luna-Sînge, Luna Renilor-pereche;

Octombrie – Luna-Recoltă, Luna Vinătorului, Luna Frunzelor Căzătoare, Luna-Zăpadă;

Noiembrie – Luna-Ger, Luna-Castor, Luna-Stejar;

Decembrie – Luna Noptii Lungi, Luna Rece, Luna-Lup.

Calendarul revoluționar francez

Și în cele din urmă, Fred Lamond, membru al Consiliului Cenușiu, mi-a amintit de calendarul revoluționar francez, care era folosit în Franța între anii 1792 și 1801 și care avea la bază natura. Anul începea odată cu echinocțiul de toamnă și era împărțit în patru semestre de 91-92 de zile, fiecare divizat la rîndul său în cîte trei luni de 30-31 de zile. Cu alte cuvinte, lunile corespund, în linii mari, lunilor zodiacului. Numele acestor luni erau:

Toamnă *vendémiaire* = luna recoltei strugurilor (Balanță)

brumaire = lună cețoasă (Scorpion)

frimaire = lună glacială (Săgetător)

Iarnă *nivose* = lună înzăpezită (Capricorn)

pluvioasă = lună ploioasă (Vărsător)

ventose = lună vîntoasă (Pești)

Primăvară *germinal* = semințe încolțind (Berbec)

floréal = plante în floare (Taur)







boréal = vînturi calde (Gemeni)






Vară *messidor* = recolta cerealelor (Rac)

thermidor = căldură de vară (Leu)

fructidor = fructe care se coc (Fecioară)

Tabel de corespondențe magice 12 - Semnele zodiacului

Semn	Pești	Berbec	Taur	Gemeni	Rac	Leu
Simbol						
Imagine	Pești	Berbec	Taur	Gemeni	Rac	Leu
Perioada civilă	20 februarie - 20 martie	21 martie - 20 aprilie	21 aprilie - 21 mai	22 mai - 21 iunie	22 iunie - 23 iulie	24 iulie - 23 august
Element	Apă	Foc	Pământ	Aer	Apă	Foc
Dominant	Neptun	Marte	Venus	Mercur	Lună	Soare
Natură	Mutabil	Cardinal	Fix	Mutabil	Cardinal	Fix
Ciclu	Distribuire	Generează	Concentrează	Distribuire	Generează	Concentrează
Direcție	Sud, dedesubt	Nord-est	Sud-est	Est, deasupra	Est, jos	Nord, deasupra
Culori	Verde cald marin	Roșu	Roz, albastru palid	Toate (galben în special)	Gri, verde	Portocaliu auriu
Metal	Cositor	Cupru	Cupru	Mercur	Argint	Aur
Pietre prețioase	Piatra-lunii, piatra-singelui	Diamant	Safir albastru palid	Agată	Perlă	Rubin
Aromă	Ambră	Singele dragonului	Storax	Pelin	Oniha	Tămâie
Copaci	Salcie, copaci de apă, smochin	Copaci cu spini și arbuști	Frasin, chiparos, măr	Nuci	Copaci bogăți în sevă	Portocal, citrice, dafin, palmier
Animale	Delfin, pește	Berbec, bufniță	Taur, bou, bivol	Coțofană, hibridi	Crab, broască țestoasă	Leu
Sistem fizic	Limfatic	Cerebral (creier)	Vorbire (gît)	Nervos, pulmonar	Digestiv	Cardiac (inimă)
Lună	Sămîșcă	Iepure	Diadă	Mîed	Iarbă	Orz
Zelitate	Neptun	Minerva	Venus	Apollo	Mercur	Jupiter
Arhanghel	Amnitziel	Malkidiel	Azmodiel	Ambriel	Muriel	Verkiel
Înger	Vakabiel	Sharhiel	Araziel	Sarayel	Pakiel	Sharatiel
Îngerul casei	Pasiel	Ayel	Toel	Giel	Kael	Oel
Trib	Simion	Gad	Efraim	Manasse	Issachar	Iuda
Nume iudaic	Dagim „Pești”	Taleh „Miel”	Shor „Taur, bou”	Teomim „Gemeni”	Sarton „Rac”	Ari „Leu”
Nume babilonian	Shimmah „Marea înghijitură”	Luhunga „Muncitor angajat”	Gud-Annu „Taurul Cerului”	Mashub-Bal-Gal-Gal „Gemeni”	Ailu „Rac”	Urgula „Leu, ciine mare”

Semna	Fecioară	Balanță	Scorpion	Săgetător	Capricorn	Vărsător
Simbol						
Imagine	Fecioară	Balanță	Scorpion	Arcaș	Capră de mare	Un om cu un ulcior
Perioada civilă	24 august – 23 septembrie	24 septembrie – 23 octombrie	24 octombrie – 22 noiembrie	23 noiembrie – 21 decembrie	22 decembrie – 20 ianuarie	21 ianuarie – 19 februarie
Element	Pământ	Aer	Apă	Foc	Pământ	Aer
Dominant	Mercur	Venus	Pluto	Jupiter	Saturn	Uranus
Natură	Mutabil	Cardinal	Fix	Mutabil	Cardinal	Fix
Ciclu	Distribuie	Generează	Concentrează	Distribuie	Generează	Concentrează
Direcție	Nord, dedesubt	Nord-vest	Sud-vest	Vest, sus	Vest, dedesubt	Sud, sus
Culori	Albastru marin, gri închis	Albastru pal, roz	Roșu închis, maro	Purpuriu, albastru închis	Brun	Albastru electric
Metal	Mercur	Cupru	Fier	Cositor	Plumb	Uraniu
Pietre prețioase	Sardonix	Safir	Opal	Topaz	Turcoaz	Amerist, granat roșu
Aromă	Narcisă	Halvan	Opoponax	Agarwood	Mosc, ziveta	Halvan
Copaci	Nuc	Frasin	Arbust ghimpos, boscheți	Dud, tei, stejar, frasin, mesteacăn	Salcie, plop, pin, ulm	Mușchi, pomi fructiferi
Animale	Virgin, pustnic	Elefant, broască-țestoasă	Scorpion, lup, vultur	Centaur, câine, cal	Capră, măgar	Păun, vultur, om
Sistem fizic	Alimentar	Renal (rinichi)	Reproductiv	Hepatic (ficat)	Osos	Circulator (sînge)
Lună	Sînge/Vin	Zăpadă	Stejar	Lup	Furtună	Castă
Zeitate	Ceres	Vulcan	Marte	Diana	Vesta	Juno
Arhanghel	Hamaliel	Zuriel	Barkiel	Advakiel	Hanael	Kambirel
Înger	Shelathiel	Chedeziel	Saitziel	Saritiel	Samceziel	Tzakmiziel
Îngerul casei	Veyel	Yahel	Sosul	Soyasel	Kashenyayah	Ansuel
Trib	Naphtali	Asshur	Dan	Beniamin	Zebulon	Ruben
Nume iudaic	Benulah „Fecioară”	Moznaim „Balanță”	Akrab „Scorpion”	Qasshat „Arc”	Gedi „Copil”	Deli „Găleată”
Nume babilonian	Abshim „Corn străpuns”	Zibanctum „Ciine de pradă”	Girtab „Scorpion”	Pa-Bil-Sag „Supraveghetor”	Sukhur-Mashu „Pește-capră”	Gula „Uriș”

Secțiunea a VII-a. Semne și simboluri

Înainte de a exista scrisul, au existat imaginile. Dorința de a controla forțele naturii i-a făcut pe oamenii din paleolitic să creeze imagini ale lumii din jurul lor. Dacă zeii au făcut lumea, atunci imitațiile grafice erau un act divin, care a adus cu sine iluzia puterii.

Leonard Shlain (*The Alphabet versus the Goddess :
The Conflict Between Word and Image*, p. 45)

Lecția 1. Introducere: simbolismul magic

Simbolul este ceva care reprezintă altceva prin asociere, asemănare sau convenție. Cuvântul derivă din grecescul *symbolon*, care era un semn folosit pentru identificare prin comparație cu ceva asemănător. În esență, simbolul este un lucru căruia i se conferă autoritate, prin împerechere cu un alt lucru. Principala deosebire dintre un sistem magic de simboluri și sistemele mundane pe care le folosim zilnic este faptul că simbolurile magice sînt dispuse în straturi de *corespondențe* (vezi 3.VI: „Corespondențe”). Fiecare asociere a unui simbol este asemenea unei fișii de lumină dintr-un spectru sau unei note dintr-o octavă. Diferitele atribuții ale simbolurilor magice pot fi văzute ca expresii ale spiritelor acelor simboluri în diferite stări. Fiecare obiect, fiecare gând, fiecare emoție nu este decît simbolul unui principiu etern. *Arcana* („cunoașterea secretă”) a fost întotdeauna dezvăluită celor neinițiați doar prin intermediul simbolurilor. Templele misterelor antice și-au dezvoltat, fiecare, propriul simbolism și propriile limbi sacre, cunoscute doar de inițiații în tainele lor și care nu erau niciodată dezvăluite în afara sanctuarului.

Magicianul își construiește ritualurile în așa fel încît fiecare obiect din șirul de înțelesuri prezintă o legătură simbolică cu ideea și intenția ceremoniei. În contextul unui ritual, obiectele, simbolurile și culorile primesc o calitate magică în și prin ele însele, păstrînd sau creînd energia necesară îndeplinirii rezultatelor dorite.

Lecția 2. Scrierea antică

Cuneiformă

Cea mai veche formă de scriere cunoscută s-a dezvoltat în Mesopotamia antică („Pământul dintre fluvii”), între Tigru și Eufrat – în Irakul de astăzi. Întrucât primele orașe ale lumii au fost ridicate aici, această zonă este adesea numită „Leagănul civilizației”. Cea mai mare capitală a sa era Babilonul, fondat în jurul anului 2000 î.Hr. Primii mesopotamieni erau cunoscuți drept sumerieni, iar principalele lor orașe erau Ur și Uruk. Începând cu 3100 î.Hr., primele simboluri *cuneiforme* („în formă de cui”) erau făcute prin încrustarea unor semne mici, în formă de cui, cu bețe ascuțite, în argilă umedă. Pe la 2800 î.Hr., fiecare simbol reprezenta un obiect, o acțiune, o idee sau un concept. Timp de secole, scribii sumerieni au folosit această scriere doar pentru a înregistra toate ofrandele aduse în temple. Abia mai târziu, scrierea cuneiformă a fost folosită pentru a transcrie fapte ale regilor, rituri religioase, mituri, poezie – și mai apoi preziceri, științele matematice, medicina și dreptul.



Egipteană. Hieroglifele, scrierea demotică și hieratică

În jurul anului 3000 î.Hr., egiptenii antici au elaborat o formă foarte complexă de scriere pictorială, anume *hieroglifele* („ciopliri sacre”). Fiecare *glifă* sau imagine avea trei funcții: 1) reprezenta un lucru sau o acțiune; 2) semnifica sunetul unei silabe; 3) clarifica înțelesul glifelor alăturate. Pentru acele concepte care nu puteau fi ilustrate în imagini, scribii au inventat 25 de simboluri speciale pentru fiecare consoană vorbită din limba lor, ceea ce îi permitea cititorului să pronunțe cuvintele. Acesta este principiul alfabetului, deși scribii egipteni nu l-au exploatat la maximum, folosindu-l cu multă cumpănare.

În timpul Noului Regat din Egipt (1550-700 î.Hr.), scribii au reinviat o formă alternativă mai veche, denumită scriere *hieratică*, care, încetul cu încetul, a înlocuit hieroglifele. Au transformat hieroglifele care reprezentau consoane în litere abstracte. Spre deosebire de hieroglifele, care puteau merge în orice direcție, scrierea hieratică era întotdeauna folosită orizontal. În mod straniu, se pare că nu le-a trecut prin minte scribilor că nu mai aveau nevoie de numărul mare de hieroglifele (6 000 la număr!), pe care le-au păstrat în continuare.

Locuitorii imperiului Meroe din Etiopia au selectat doar 23 dintre miile de hieroglifele egiptene pentru a crea un alfabet simplificat, cunoscut sub numele de *Demotic*. Multe ordine magice, trecute și prezente, s-au inspirat din experiența egipteană antică. Pentru acestea, hieroglifele reprezintă un alfabet magic ideal.



Ebraică

Primul *alfabet* adevărat – adică doar vreo douăzeci de semne folosite pentru a reprezenta toate consoanele – a fost acela în care Moise a scris „cele zece porunci” originale în 1628 î.Hr. El a pretins că a primit cuvintele direct de la *Yahweh* – Dumnezeu evreilor. Această scriere a devenit cunoscută ca *ebraică* (de la *Habiru*, care înseamnă „călători prăfuiți”). „Alfabetul” este, prin definiție, orice formă de scriere ce conține mai puțin de 30 de litere, iar ebraica conține 27.

După ce și-au primit primele porunci scrise, evreii și-au schimbat numele în israeliți. Cîteva generații mai târziu, ei au invadat și cucerit ținutul Canaan (Palestina modernă), redenumindu-l Israel. Canaanii de pe coasta din jurul Siriei (ugaritii) au adaptat scrierea ebraică și au răspândit-o în toate țările est-mediteraneene prin intermediul fenicienilor care călătoreau pe mare. Ca și primele forme de scriere simbolică, ebraica nu conținea vocale, provocînd dispute nesfîrșite privind modul în care erau pronunțate diferite cuvinte. Dintre acestea, cel mai important este numele Dumnezeului lor, scris în ebraică YHWH sau YHVH . Deoarece era interzis să se pronunțe acest cuvînt cu glas tare, erudiții biblici încă mai dezbat pe tema pronunțării acestui cuvînt: „Yahweh”, „Yahve” sau „Iehova”.



Greacă

Influențați de scrierea alfabetică a fenicienilor, avînd legături comerciale cu aceștia, în jurul anului 800 î.Hr., grecii au elaborat „alpha-bet”-ul modern – de la A (*alpha*) și B (*beta*). A fost primul care a inclus vocale, pe lângă consoane. Prin intermediul său, cultura s-a răspîndit în toată lumea civilizată, în special în timpul expansiunii imperiului macedonean sub conducerea lui Alexandru cel Mare.

Începînd cu anul 50 î.Hr., o succesiune de cezari romani au cucerit și integrat întreaga lume grecească – împreună cu aproape tot restul lumii – și au creat ceea ce noi numim civilizația greco-romană. Toți romanii literați citeau și vorbeau greaca la fel de bine ca propria lor limbă, latina. Pentru a scrie în latină, ei au modificat multe dintre literele grecești în alfabetul roman, care seamănă în mare parte cu cel folosit aici. Și pe care îl învață și copiii noștri: „A-B-C”.

Runele

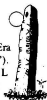
Legenda ne spune că *runele* au fost dăruite pentru prima dată lumii de Odin, conducătorul zeilor scandinavi din Asgard. În timp ce stătea suspendat deasupra marelui Arbore al Lumii, a avut o viziune a acestor simboluri, care puteau fi folosite pentru a reprezenta toate sunetele limbii vorbite.



Cuvîntul *rună* înseamnă „mister” sau „secret” în engleza veche și limbile înrudite. Este, fără îndoială, încărcat cu multe semnificații, nu fără temei. Runele nu au constituit niciodată un alfabet strict mundan. De la începutul adoptării lor în uzul germanic, ele au fost folosite în preziceri și ritualuri. Există trei tipuri principale de rune: germanice, scandinave și anglo-saxone – fiecare cu numeroase variații. Numele *Futhark*, ca și *alpha-beta*, provine de la primele litere – F, U, Th, A, R, K. Acesta este cel mai popular și răspîdit alfabet runic în uz, prin care comunică vrăjitorii moderni.

Ogham

Vechii celți și preoții lor, druzii, și-au dezvoltat propria formă de alfabet. Era cunoscut sub numele de *Ogham Bethluisnion* (vezi 3.VI.7, „Calendarul copacilor”). Ca și în cazul celorlalte alfabet, numele său derivă din primele litere: B (*beth*), L (*luis*), N (*nion*). Aceasta era o formă foarte simplă și era folosită mai mult pentru sculpturi în lemn și piatră decît pentru scrieri generale. Cu o linie în centru, se preta în special cioplirii pe marginea unei pietre sau a unei bucăți de lemn.



În timp ce corespondențele Bethluisnion cu copacii sînt bine cunoscute datorită interpretării lui Robert Graves a „Calendarului copacilor”, literele Ogham erau de asemenea atribuite articulațiilor degetelor, iar mesajele puteau fi transmise în secret, indicîndu-se anumite părți ale degetelor pentru a se evita pronunțarea cuvîntelor.



Scrierea picților

Picții antici din Insulele Britanice au dezvoltat un stil „răsucit” elaborat de scriere. Simbolurile sînt însă foarte asemănătoare și trebuie să fii foarte atent atunci cînd le scrii pentru a evita orice confuzie. Inscriptiile, operele de artă și desenele ornamentale au fost adoptate și dezvoltate mai tîrziu de celți, în special în Irlanda.

Lecția 3. Alfabet magice

Începînd cu Evul Mediu și continuînd cu Renașterea, cînd mii de oameni au fost torturați și arși pe rug, fiind acuzați de vrăjitorie, erau foarte mulți (inclusiv preoți, episcopi, arhiepiscopi și chiar papi ai Bisericii Creștine) care practicau magia destul de fătîș și fără

piedici. Motivul pentru care puteau lucra atât de liber stă în cuvîntul *practică*. Vrăjitoria era văzută ca o *religie* și, de aceea, rivala creștinismului. Dar magia, într-o varietate de ceremonii și ritualuri, era doar o *practică*, ca și medicina, de aceea nu constituia un motiv de îngrijorare pentru Biserică. Era, de asemenea, o *practică* foarte costisitoare și necesita cunoștințe avansate fiind, în consecință, disponibilă doar unui grup restrîns de oameni aleși care, pe lângă faptul că aveau educația și timpul necesare dedicării, dispuneau și de resursele necesare.

În acele vremuri, fiecare magician lucra pe cont propriu și își apăra cu încredințare metodele de operare – nu atât față de autoritatea Bisericii, cît față de ceilalți magicieni, între care exista o mare rivalitate. Pentru a-și ascunde doctrinele și dogmele față de profani, au inventat propriile lor *criptograme* („alfabete secrete”). De-a lungul secolelor, o parte dintre aceste scrieri s-au transmis prin grimoare și însemnările societăților magice, continuînd să fie folosite și în zilele noastre de magicieni, vrăjitoare și vrăjitori.

Magicienii folosesc scrieri, glife și sigilii magice pentru a *încărca* (cu energie) tot ce le trebuie. Ai făcut deja acest lucru dacă ți-ai gravat runele pe baghetă, pumnal și alte instrumente. Învățînd unul sau mai multe dintre aceste alfabete magice tradiționale și scriînd anumite vrăji, inscripții și mesaje cu ajutorul lor, poți conferi multă putere cuvintelor și vrăjilor tale. Dacă scrii în alfabetul obișnuit de astăzi, nu ai nevoie de o atenție sau energie speciale. Ești atât de familiarizat cu această scriere, încît poți să o pui pe hîrtie aproape inconștient. Pe de altă parte, cînd scrii într-un alfabet ciudat pe care nu îl cunoști foarte bine, chiar trebuie să te concentrezi asupra a ceea ce faci.

Alfabetele hermetice: caldeean și malachim

Numite adesea alfabete sacre sau *hermetice*, acestea sînt folosite aproape exclusiv de magicienii ceremoniali, deși doar rareori vei întîlni vreo vrăjitoare sau vreun vrăjitor care le folosește pe un talisman. Alfabetele cele mai cunoscute sînt: *Trecerea rîului*, *Celest* și *Malachim*. Cel *Celest* este de asemenea cunoscut ca *Angelic* sau *Enochian* și încă mai este folosit în gradele superioare ale francmasoneriei. Provine din opera lui John Dee și a lui Edward Kelly care, în 1581, au creat un set de 21 de simboluri despre care au pretins că era adevăratul alfabet al îngerilor, folosit pentru a compune numele oștilor cerești. Aceste simboluri au stat la baza *sistemului enochian* al lui Dee și Kelly, folosit pentru a invoca îngerii și demonii. Se crede că figurile alfabetului *malachim* au fost derivate din constelații – deși este greu de spus din care. Acest alfabet este uneori confundat cu „Scrierea Magilor”.

Tebana

Scrierea *tebană* mai este numită *honoriană*, în onoarea creatorului său, Honorius al III-lea (papă, 1216-1227). A fost întotdeauna un alfabet foarte popular printre vrăjitori și este de asemenea folosit mult de vrăjitoarele moderne – atât de mult, încît este adesea numit alfabetul vrăjitoarelor. Cînd am fost inițiat pentru prima dată în tainele vrăjitoriei, în 1970, profesoara mea, Deborah Letter, a insistat ca noi să învățăm să citim și să scriem

fluent în tebană – nu doar de dragul vrăjilor și inscripțiilor magice, ci și de pentru a comunica cu semenii noștri magicieni. Îmi aduc aminte că, într-o seară, am venit la o întrunire și am găsit următoarea însemnare lipită pe ușa din față – ia să vedem dacă o poți traduce !

ՄՃՃԱՄ ՆՅԵՆ ՅԿԻ ՄՄԱՃՆՄԱ,
 ՍԿԻԿԻ ՅԱ ՄՂ-ԴՆ ՄՂՊԽՂԵ,
 ԿՆ ՍԿԻՂՂԽՂՆՂՆ ՄՂՄԻՍԿԵ
 ՄՄԱ ՄՍԿՆՂՆՃՍԿԻԿ

Numeralele romane

(I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X)

Romanii, care ne-au dat alfabetul modern, au inventat probabil cel mai inutil sistem numeric din istorie. Numeralele romane funcționau destul de bine pentru calcule și numere mici, atâta timp cât erau adunate unul sub altul (se mai folosesc încă pentru cadranele ceasurilor și numerotări, așa cum sînt secțiunile noastre). Dar numerele mai mari au devenit din păcate mult mai complicate și erai nevoit să descifrezi exact sensul lor. Anul „1888”, de pildă, trebuia scris astfel : „MDCCCLXXXVIII”. Mai mult de atât, nu exista cifra 0. Cu alte cuvinte, chiar și cele mai simple operații aritmetice deveneau imposibile cu numeralele romane. Nu puteau fi adunate sau scăzute, cu atât mai mult înmulțite sau împărțite ! Dacă te bazei pe acest sistem, nu puteai să ții registre financiare, să calculezi dimensiuni, să stabilești procentaje sau să faci oricare dintre „nenumăratele” operații matematice pe care le folosim zilnic.

Din vremea Imperiului Roman pînă în perioada Renașterii – 1 500 de ani –, numeralele romane erau singurele folosite de toți oamenii învățați din Europa, vorbitori de limbă latină. Latina era, de asemenea, singura limbă scrisă – ferm controlată de Biserica de la Roma, care păstra toate cărțile cunoscute ferecate în bibliotecile mănăstirilor. Dar evreii, care se răspîndiseră prin toată Europa, în marea *Diasporă*, după ce Roma a distrus Ierusalimul în anul 70 d.Hr., nu foloseau numeralele romane. Foarte culți (cel puțin bărbații, deoarece toți băieții trebuiau să învețe să citească în ebraică – iar fetelor nu li se permitea în general acest lucru), evreii foloseau numeralele *arabe*, preluate de la babilonieni – aceleași pe care le folosim noi astăzi. Puteau face calcule, ecuații, contabilitate etc. De aceea, evreii au devenit negustori, bancheri, matematicieni – precum și magicieni, alchimiști, vrăjitori și oameni de știință. Din acest motiv, un număr atît de mare de grimoare (cum este *Cheia lui Solomon*) sînt bazate pe sistemele magice evreiești, un exemplu în acest sens fiind și *Cabala* – și tot din acest motiv, atît de multe sigilii și talismane sînt inscripționate în mod tradițional folosindu-se scrierea ebraică.















Alfabetul antic și magic

Latin	Cuneiform	Hieratic	Demotic	Ebraic	Grecesc	Runic	Ogham	Pict	Tibetan	Caldeean	Malachim	Schreia magior	Celesti/Angelic	Trecerea Rului	Masonic/Rosicrucian	Tengwar (Elf)	Angerhas (Păzesc)
Aa	𐀀	𐎀	Ⲁ	א	Αα	ᚠ	ᚠ	𐀀	ཨ	𐎡	𐌌	𐌌	𐌌	𐌌	𐌌	𐌌	𐌌
Bb	𐀁	𐎁	ⲁ	ב	Ββ	ᚢ	ᚢ	𐀁	ཨ	𐎢	𐌍	𐌍	𐌍	𐌍	𐌍	𐌍	𐌍
Cc	𐀂	𐎂	Ⲃ	ג	Χχ	ᚦ	ᚦ	𐀂	ཨ	𐎣	𐌎	𐌎	𐌎	𐌎	𐌎	𐌎	𐌎
Dd	𐀃	𐎃	ⲃ	ד	Δδ	ᚧ	ᚧ	𐀃	ཨ	𐎤	𐌏	𐌏	𐌏	𐌏	𐌏	𐌏	𐌏
Ee	𐀄	𐎄	Ⲅ	ה	Εε	ᚨ	ᚨ	𐀄	ཨ	𐎥	𐌐	𐌐	𐌐	𐌐	𐌐	𐌐	𐌐
Ff				ו	Φφ	ᚱ	ᚱ	𐀅	ཨ	𐎦	𐌑	𐌑	𐌑	𐌑	𐌑	𐌑	𐌑
Gg	𐀅	𐎅	ⲅ	ז	Γγ	ᚴ	ᚴ	𐀅	ཨ	𐎧	𐌒	𐌒	𐌒	𐌒	𐌒	𐌒	𐌒
Hh	𐀆			ח	Ηη	ᚵ	ᚵ	𐀆	ཨ	𐎨	𐌓	𐌓	𐌓	𐌓	𐌓	𐌓	𐌓
Ii		𐎆		ט	Ιι	ᚶ	ᚶ	𐀇	ཨ	𐎩	𐌔	𐌔	𐌔	𐌔	𐌔	𐌔	𐌔
Jj		𐎇		י		ᚷ	ᚷ	𐀈	ཨ	𐎪	𐌕	𐌕	𐌕	𐌕	𐌕	𐌕	𐌕
Kk	𐀇	𐎇	Ⲇ	כ	Κκ	ᚸ	ᚸ	𐀇	ཨ	𐎫	𐌖	𐌖	𐌖	𐌖	𐌖	𐌖	𐌖
Ll	𐀈	𐎈	ⲇ	ל	Λλ	ᚹ	ᚹ	𐀈	ཨ	𐎬	𐌗	𐌗	𐌗	𐌗	𐌗	𐌗	𐌗
Mm	𐀉	𐎉	Ⲉ	מ	Μμ	ᚺ	ᚺ	𐀉	ཨ	𐎭	𐌘	𐌘	𐌘	𐌘	𐌘	𐌘	𐌘
Nn	𐀉	𐎉	ⲉ	נ	Νν	ᚻ	ᚻ	𐀉	ཨ	𐎮	𐌙	𐌙	𐌙	𐌙	𐌙	𐌙	𐌙
Oo	𐀊	𐎊	ⲉ	ו	Οο	ᚼ	ᚼ	𐀊	ཨ	𐎯	𐌚	𐌚	𐌚	𐌚	𐌚	𐌚	𐌚
Pp	𐀊	𐎊	Ⲇ	פ	Ππ	ᚾ	ᚾ	𐀊	ཨ	𐎰	𐌛	𐌛	𐌛	𐌛	𐌛	𐌛	𐌛
Qq	𐀋	𐎋	ⲇ	ק				𐀋	ཨ	𐎱	𐌜	𐌜	𐌜	𐌜	𐌜	𐌜	𐌜
Rr	𐀋	𐎋	Ⲉ	ר	Ρρ	ᚿ	ᚿ	𐀋	ཨ	𐎲	𐌝	𐌝	𐌝	𐌝	𐌝	𐌝	𐌝
Ss	𐀌	𐎌	ⲉ	ש	Σσ	ᚰ	ᚰ	𐀌	ཨ	𐎳	𐌞	𐌞	𐌞	𐌞	𐌞	𐌞	𐌞
Tt	𐀌	𐎌	Ⲇ	ת	Ττ	ᚱ	ᚱ	𐀌	ཨ	𐎴	𐌟	𐌟	𐌟	𐌟	𐌟	𐌟	𐌟
Uu	𐀍	𐎍	ⲇ	י	Υυ	ᚲ	ᚲ	𐀍	ཨ	𐎵	𐌠	𐌠	𐌠	𐌠	𐌠	𐌠	𐌠
Vv		𐎎	Ⲉ	ו	Ϝϝ	ᚳ	ᚳ	𐀎	ཨ	𐎶	𐌡	𐌡	𐌡	𐌡	𐌡	𐌡	𐌡
Ww	𐀍	𐎍	ⲉ	ז	Ωω			𐀎	ཨ	𐎷	𐌢	𐌢	𐌢	𐌢	𐌢	𐌢	𐌢
Xx				ח	Ξξ			𐀏	ཨ	𐎸	𐌣	𐌣	𐌣	𐌣	𐌣	𐌣	𐌣
Yy	𐀎	𐎎	Ⲇ	ט	Ψψ			𐀏	ཨ	𐎹	𐌤	𐌤	𐌤	𐌤	𐌤	𐌤	𐌤
Zz	𐀏	𐎏	ⲇ	כ	Ζζ			𐀏	ཨ	𐎺	𐌥	𐌥	𐌥	𐌥	𐌥	𐌥	𐌥
Th				ל	Θθ			𐀐	ཨ	𐎻	𐌦	𐌦	𐌦	𐌦	𐌦	𐌦	𐌦
Ng								𐀑	ཨ								𐌧
Eo								𐀒	ཨ								𐌨

Lecția 4. Glife și sigilii

Cu mult înainte de inventarea scrierii, oamenii obișnuiau să ilustreze lucrurile și ideile prin desene sau ciopliri simplificate. Pentru astfel de ciopliri este folosit cuvântul grecesc *glifă*. În cele mai vechi desene de peșteră, întâlnim desene simple din linii reprezentând oameni și animale, aranjamente de puncte, cercuri, linii și simboluri geometrice, pătrate și triunghiuri (cu vârful în jos = feminin; cu vârful în sus = masculin).

Sigiliile (din lat. *sigillum*) sînt glife care reprezintă în mod specific identitățile simbolice ale unor zeități individuale, spirite sau oameni – sau chiar organizații (cum ar fi sigla unei companii). Sigiliile pot fi bazate pe forme geometrice, semne astrologice, rune, simboluri alchimice sau simple mîzgălituri care au fost pe placul cuiva. Sigiliile ar putea reprezenta concepte complexe sau ar putea chiar conține esența întreagă a unei vrăji. O persoană ar putea crea un sigiliu personal pentru a semna o operă de artă sau ar putea-o inscripționa pe instrumente magice. Sigiliile pot fi folosite în vrăji sau gravate pe talismane.

Duminică	Luni	Mărti	Miercuri	Joi	Vineri	Simbătă
<i>Mihail</i>	<i>Gabriel</i>	<i>Kamael</i>	<i>Rafael</i>	<i>Sachiel</i>	<i>Anael</i>	<i>Cassiel</i>
						
						

Numele și sigiliile îngerilor ce guvernează zilele săptămînii (de Reginald Scot, 1584)

Egiptene

Egiptenii au dezvoltat cel mai amplu uz al scrierii pictografice, folosind simboluri pe care grecii le-au numit *hieroglifice* („ciopliri sacre”). Cuvinte și concepte întregi erau reprezentate prin aceste simboluri și multe dintre ele au fost adoptate în scopuri magice de vrăjitori de-a lungul timpului. Iată două dintre cele mai populare hieroglifice egiptene folosite recent :



Ankh = viață eternă



Udjat („Ochiul lui Horus”) = protecție

Pitagoreice

Misterele pitagoreice (vezi 6.III, „Matemagia”) și-au sprijinit învățăturile pe simboluri geometrice, în special *poligrame* („scriere orientată în mai multe direcții”). Cea mai importantă dintre acestea era *pentagrama* sau Sigiliul lui Solomon, simbolul luminii, sănătății și vitalității. Simbolizează, de asemenea, și al cincilea element (Spiritul). *Hexagrama*, formată prin suprapunerea a două triunghiuri (masculin – cu vârful în sus – și feminin – cu vârful în jos), este simbolul căsătoriei. Mai este numită și Steaua lui David. *Heptagrama* sau steaua în șapte colțuri, unite printr-o linie continuă (*unicursivă*), mai este numită de magicienii moderni Steaua Elfului. Un alt simbol important al misterelor pitagoreice era *spirală aurie*, așa cum arată ea în cochilia unei scoici.



Pentagrame

Pentagrama sau steaua în cinci colțuri, trasată printr-o linie neîntreruptă, este semnul preferat al magicienilor, vrăjitorilor și vrăjitoarelor. Înscrișă într-un cerc, este simbolul cel mai popular al vrăjitoriei moderne. Era folosit în Babilonul antic, în urmă cu peste 4 000 de ani (un astfel de simbol este gravat pe un vas din Tell Asmar, datînd din 2750 î.Hr.!), unde reprezenta Steaua lui Ishtar, planeta (și zeița)

pe care o numim Venus. Înscrișă într-un cerc sau desenată pe un disc, pentagrama devine un pentaclu, folosit pe cărțile de tarot sau altarele magice pentru a reprezenta elementul Pământ sau planul material. Fixată de ferestre sau purtată ca pandantiv, alungă răul. Cele cinci puncte ale pentagrammei reprezintă cele patru elemente (Pământ, Aer, Foc și Apă) și Spiritul, care este deasupra tuturor. Ele reprezintă, de asemenea, cele cinci simțuri prin care percepem lumea.

Pentagrama reprezintă *microcosmosul* uman sau modelul în miniatură al Universului. În acest desen din *Cartea filozofiei oculte* de Agrippa, pentagrama este reprezentată ca o persoană care stă cu picioarele larg depărtate și brațele întinse. Astfel, pentagrama este de asemenea un mod de reprezentare a Zeiței. În poziție inversată sau răsturnată, pentagrama seamănă cu un cap de țap, cu două coarne în sus, două urechi ieșite în afară și barba atîrnîndu-i în jos. Unele vrăjitoare se folosesc de această imagine pentru a-l reprezenta pe Pan, zeul încornorat. În această poziție este folosită și de sataniști pentru a-l reprezenta pe diavolul creștin.



Simboluri astrologice

Glifurile astrologice sînt familiare majorității oamenilor. Iată-le pe cele care reprezintă toate planetele:



Și iată cele 12 semne zodiacale:




Temă: creează-ți sigiliul personal




Mulți vrăjitori – precum și mulți artiști și scriitori – își creează propriile glife și sigilii cu care își semnează lucrările și cu ajutorul cărora devin cunoscute. Le pot grava chiar și pe inele cu sigiliu sau bijuterii personale. Propria mea glifă, de care m-am folosit mai mult de 40 de ani, arată ca în desenul alăturat. De fiecare dată când vei vedea acest însemn pe o lucrare de artă, de pildă, vei ști că este creația mea.

Îți recomand să îți creezi propriul sigiliu. O metodă ar fi să-ți faci unul cu inițialele tale, cum a făcut J.R.R. Tolkien (*în partea dreaptă*). Este ceea ce noi numim o *monogramă*. Dar nu îți impune nimeni să folosești doar alfabetul latin; îl poți folosi și pe cel teban sau orice alt alfabet, istoric sau magic. Literele pot fi modificate, alungite sau chiar răsturnate. Runele Futhark, mai ales, se pretează la glife și sigilii mai ingenioase, deoarece pot fi combinate prin *suprapunere* (sint puse unele peste altele). În acest mod, îți poți transforma întregul nume într-o singură figură runică. Iată un exemplu cu propriul meu nume:



OBERON =  = 

Primul simbol este repetat, așa încât este necesar doar unul singur. Simbolul conține simbol. Dacă potrivim toate aceste semne în interiorul literei M, vom obține desenul ilustrat mai sus, cu mica transversă ieșind în afară. Aceasta se numește *rună legată*. De asemenea, orice rună poate fi inversată (ca într-o oglindă) – și întotdeauna se întâmplă acest lucru atunci când este dublată (ca în cuvântul englezesc *hello*, scris în rune: ).

Încearcă să exersezi cu numele și inițialele tale și joacă-te cu diferite posibilități până când obții ceva care să-ți placă. Scopul este să-ți faci monograma cât mai simplă și, în același timp, să incluzi toate literele. Când ți-ai creat în cele din urmă glifa, sigiliul sau runa legată, o vei putea folosi pentru a semna orice, de la scrisori la opere de artă.

Lecția 5. Glosar de simboluri și obiecte magice

Sigiliu: desen, simbol sau dispozitiv criptic folosit pentru a reprezenta o persoană sau un obiect. Mai este denumit *glifă* („cioplire”), ca în *hieroglifă* („cioplire sacră”).

Criptogramă: în sens strict, „scriere secretă”. Oricare din diferitele alfabete magice create și folosite de magicieni, alchimisti și vrăjitori.

Rună: oricare dintre diferitele alfabete germanice vechi, fiecare literă având un sens *ezoteric* („secret”) și reprezentând în același timp sunete obișnuite.

Pietre de rune: pietre marcate cu literele unui alfabet runic și folosite pentru prezicere prin „aruncarea runelor”.

Încărcare: a impregna un obiect cu energie și intenție magice.

Talisman: un obiect sau desen încărcat cu energie magică, creat sau obținut de cineva, purtat pentru a aduce noroc sau folosit ca unealtă pentru îndeplinirea unui anumit

scop. De obicei, sînt gravate cu simbolurile corespunzătoare, putînd fi create sau cumpărate; orice obiect poate fi transformat în talisman dacă este încărcat cu energie magică.

Amuletă: obiect încărcat cu energie, purtat de o persoană pentru protecție sau pentru a alunga ghinionul. Amuletele sînt confecționate de obicei din obiecte naturale găsite, ca, de exemplu, pietre sacre, fosile, cristale, scoici, meteoriți, ghinde, oase etc. Cu toate acestea, amuletele pot fi și confecționate sau desenate.

Farmec: cuvinte magice rostite sau scrise. Ele pot fi și obiecte purtate de o persoană pentru puterile sau proprietățile lor magice.

Palindrom: o vrajă sau un farmec scris care este citit în același mod și de la coadă la cap.

Obiecte de legătură: orice obiect – de exemplu, o buclă – care, prin asociere, devine o legătură între magician și persoana pentru care sau împotriva căreia se face magia.

Făcătură: legarea prin magie a unei persoane.

Măsură: o lungime de frînghie folosită pentru a măsura înălțimea unei persoane – care reprezintă adesea o parte dintr-un rit de inițiere.

Pact: un jurămint scris sau o înțelegere care leagă două entități.

Fetiș: orice obiect considerat a avea putere magică.

Icoană: o imagine sau reprezentare sacră a unei zeități sau a unui spirit – de pildă, un tablou sau o statuie.

Momiie: o păpușă sau figurină creată după asemănarea unei persoane reale sau a unui animal, care devine ținta magiei.

Sticla vrăjitoarei: un recipient umplut cu obiecte reflectorizante sau ascuțite, îngropat lângă casă pentru a alunga energia negativă.

Lecția 6. Amulete și talismane

Amulete

Amuleta (din lat. *amuletum*, „mijloc de apărare”) este un obiect încărcat cu putere magică pentru protecție sau pentru a alunga ghinionul, boala sau spiritele rele cînd este purtat de o persoană. În mod tradițional, amuletele sînt de obicei confecționate din obiecte naturale găsite, în special cele ale căror forme sau culori neobișnuite au atras atenția cuiva – de exemplu, pietre sacre, fosile, cristale, scoici, meteoriți, ghinde, oase etc. Acestea sînt găurite și înșirate pe un șnur sau sînt păstrate într-un săculeț *gris-gris*, în ambele cazuri fiind purtate în jurul gîtului. Se spunea că proprietățile magice ale acestor obiecte erau *intrinsece* („înnăscute”).

Nici o amuletă nu este destinată tuturor scopurilor (ele poartă „noroc” în sensul general al cuvîntului), dar, de obicei, nu sînt atît de specifice precum talismanele. Istoricul roman al naturii, Pliniu cel Bătrîn (23-79 d.Hr.), a descris trei tipuri esențiale de amulete, în funcție de scopul lor: protecție împotriva ghinionului, vindecare și protecție împotriva bolii și scop medicinal.

Iată cîteva amulete tradiționale: un lanț din *oase de găină* purtat în jurul gîtului te protejează împotriva atacurilor paranormale. *O piatră neagră găurită* este o armă puternică împotriva cobei și ține la distanță spiritele rele. *Usturoiul* purtat în jurul gîtului ține

vampirii la distanță (ca și pe oricine altcineva!). *Rădăcina de mărăgună* vindecă boala și protejează împotriva spiritelor rele. *Turcoazul* protejează împotriva deochiului. Amuletele cele mai populare care poartă noroc sînt *trifoiul cu patru foi* și *picioarele de iepure* (dar cere mai întii permisiunea iepurelui!). Ca să atragi norocul, îți sugerez să porți o amuletă din *rădăcină de sarsaparila* în jurul gîtului, să aprinzi o lumină verde și să rostești de trei ori: „Ghinionul pe dată să dispară; norocul în calea mea să apară!”.

Pe lângă obiectele naturale simple găsite, vechii egipteni, asirienii, babilonienii, arabii, evreii, grecii și romanii au confecționat nenumărate amulete sculptate pornind de la imagini simbolice. De exemplu, broaștele promovau fertilitatea; simbolul *ankh* era pentru viață lungă; *udjat* sau „ochiul lui Horus” era pentru sănătate și protecție împotriva spiritelor rele; *scarabeul* proteja împotriva magiei negre și garanta învierea în Viața de Apoi. Pentru asirieni și babilonieni, berbecii reprezentau *virilitatea* (potența sexuală masculină), iar taurii virilitatea și puterea. Ochii și simbolurile falice sînt arme de apărare aproape universale împotriva spiritelor rele și a deochiului.

Simbolurile religioase sînt, de asemenea, amulete populare. Păgînii poartă reprezentări sau simboluri ale divinității lor (ciocanul lui Thor, caduceul lui Hermes sau ochiul lui Horus). Evreii poartă *Mogen David* („steaua lui David”) în șase colțuri. Creștinii poartă cruci, pești și medaliaoane cu sfinți. Vrajitoarele poartă pendantsive.



Talismanele

Talismanul este un obiect special creat, încărcat și înzestrat cu puteri magice, folosit ca instrument pentru a atinge un anumit scop. Există talismane care te pot îmbogăți, te pot ajuta să câștigi la jocuri de noroc, preveni o moarte subită, îmbunătățești memoria sau chiar crea discursuri bune. Ca și amuletele, talismanele sînt purtate de obicei asupra persoanei. Cele mai puternice talismane sînt cele create chiar de persoana care le va folosi. Talismanul creat pentru tine de o altă persoană nu va fi niciodată la fel de puternic ca acela creat de tine însuși.

Talismanul poate avea orice formă, poate fi confecționat din orice material, dar, de regulă, unele substanțe sînt mai potrivite decît altele și vor înzestra talismanul cu mai multă energie. Materialele cel mai frecvent folosite pentru confecționarea talismanelor sînt bazate pe corespondențele planetare pentru zilele săptămînii (vezi 3.VI.5: „Tabel de corespondențe – Planete”).



Priviți acest tabel și observați că fiecare zi este asociată unei planete, iar fiecare planetă este asociată unei preocupări. Întrucît fiecărei planete îi sînt asociate, de asemenea, o culoare și un metal, talismanele care reflectă aceste preocupări ar trebui confecționate din metalele corespunzătoare – sau, cel puțin, pictate în aceste culori. (Întrucît mercurul metalic este lichid, coșitorul sau aluminul sînt considerate potrivite pentru talismanele legate de Mercur.)

Majoritatea talismanelor au forma unor discuri metalice, cu sigiliile și simbolurile adecvate gravate pe fiecare față. Apoi, ele pot fi purtate pe un lanț, ca pandantiv. Discurile-talisman gravate în mod corespunzător vor putea fi, desigur, achiziționate din orice magazin cu produse oculte. Dar, dacă ai într-adevăr intenții serioase în această privință, atunci ar trebui să-ți confecționezi propriul talisman. Unele metale pot fi cumpărate din magazinele de feronerie. Greutățile de plumb pentru pescuit pot fi bătute pentru a reprezenta planeta Saturn. Fierul, în schimb, nu poate fi îndreptat fără a fi topit în forjă. Discurile din aur, argint și aramă pot fi confecționate prin netezirea unor monede cu ajutorul unui ciocan și a unei nicovale. O monedă din aur pur care să reprezinte Soarele ar putea fi mai scumpă, dar una placată cu aur sau din aliaj de aur este soluția perfectă. Poți să le gravezi folosind aceleași tehnici pe care le-am descris la gravarea runelor pe pumnalul tău (vezi 3.II.5).

Talismanul ar trebui gravat în ziua potrivită – s-au calculat chiar și orele prielnice ale zilei (vezi 4.V.5, „Dansul orelor”). Vezi 5.VII.3, „Talismanele puterilor planetare” pentru sigiliile talismanice tradiționale reprezentând cele șapte planete. Sigiliul din centru este glifa astrologică, cel din partea de sus reprezintă caracterul, iar cel din partea stângă jos reprezintă Spiritul care guvernează; în sfârșit, cel din partea dreaptă jos reprezintă Inteligența care guvernează.

Pe cealaltă față a talismanului, gravează-ți numele, sigiliul și intenția sau scopul specific, folosind alfabetul tău magic preferat.

Lecția 7. Minerale magice

În Evul Mediu, cristalele și alte pietre erau folosite ca amulete și fixate în talisman pentru orice scop magic, de la protecție, somn și vise plăcute pînă la prezicerea viitorului și vindecare. Pigmenții și formele erau considerate semnificative în stabilirea acestor întrebări magice și se credea despre asemenea cristale că ar conține propria lor esență a vieții. Cel mai adesea, ele sînt montate în bijuterii – de exemplu, inele și pandantive –, dar pot fi de asemenea purtate în săculeți sau trăistuțe. Vei găsi mai jos cîteva din asocierile magice ale diferitelor pietre și minerale.

Pietre prețioase și minerale magice pentru bijuteriile talismanice

Mineral	Atribute	Mineral	Atribute
Agată	Elocvență, inteligență, onestitate. (Neagră) Dragoste, victorie, tărie, curaj, încredere de sine, prosperitate. (Roșie) Protecție împotriva fulgerului.	Jasp	Bucurie, fericire, eliberare de durere. (Roșu) Protecție de noapte. (Verde) Vindecare. (Brun) Coborîrea pe pămînt.
Chihlimbar	Întărește vraja în toate scopurile. Protecție, vindecă boala, aduce bani.	Lapislazuli	Capacitate, abilitate, succes. Intensifică energia parapsihică și magică.

Ametist	Idealuri și virtuți spirituale. Serenitate. Transformă negativitatea. Decizii inspirate în afaceri, protecția soldaților, previne beția.	Magnetit	Atracție personală, carismă, onestitate, integritate, virilitate. Atrage dragostea adevărată. Protecție împotriva magiei negre.
Acvamarin	Sănătate, tinerețe, speranță, fericire.	Malachit	Intensifică viziunile. Fixat de un leagăn, protejează copilul.
Beril	Armonie în relații, agilitate mentală, energie fizică, speranță. Vindecă lenea.	Piatra lunii	Inspiră pasiunea, ajută cunoștințele avansate. Promovează dragostea, compasiunea și simpatia.
Piatra-singelui	Îndeplinește dorințe, elocvență, victorie, protecție, sănătate, admirație. Ferește de decepții.	Obsidian	Dedicat lui Hecate, folosit pentru oglinzile magice.
Cameol	Prietenie, leac împotriva depresiei. Noroc, protecție, speranță, elocvență și discurs îndrăzneț.	Olivină	Fericire, plăcere, modestie și simplitate.
Ochi-de-pisică	Viață lungă și protecție împotriva răului.	Opal	Memorie, abilități cognitive. Spiritualitate, fidelitate și siguranță.
Crisolit	Prudență, discreție și înțelepciune.	Pirită (aurul prostului)	Protecție împotriva diferitelor stări de dispoziție și falsități.
Calcedonic	Bucurie și veselie.	Cuarț	Puritate, infinitate, Viziune, precizie. Protejează împotriva viselor urite și spiritelor malefice. Reține energiile ca o baterie.
Corindon	Ajută la stabilitatea mentală.	Rubin	Regele pietrelor prețioase. Sănătate mentală și fizică, vindecă rănilor. Menține pacea, dragostea și pasiunea.
Smarald	Cunoștințe avansate, credință, adevăr, agilitate mentală, resurse, intuiție, fidelitate.		
Granat	Loialitate, fidelitate, sinceritate, devotament, energie, sănătate, caritate. Alungă coșmarurile.	Safir	Ajută magicianul în înțelegerea semnelor, antidot împotriva multor otrăvuri. Cea mai puternică, Safirul Stelei, este „Piatra Destinului”, care aduce noroc, victorie și fidelitate. Protejează împotriva fraudei și înșelătoriei.
Hematit	Atracție, farmec, vioiciune, stare spirituală bună. Aduce un destin mai bun.	Sardonix	Vivacitate, lumină, bună dispoziție, faimă.
Hiacint	Purtat în pantof, asigură ospitalitate și protecția călătorilor împotriva rănirii sau bolii.	Topaz	Dragoste, afecțiune, dispoziție și caracter blind.
Jad	(Alb) Considerat a fi esența armonioasă a dragostei concentrate. (Negru) Tărie și putere.	Turcoaz	Previne accidentele, îmbunătățește vederea a doua. Putere și protecție împotriva atacului paranormal. Intensifică comunicarea verbală.

Cursul 4. Ritualurile





Secțiunea 1.

Magia practică

Lecția 1. Introducere: credința în magie

Fiind un vrăjitor foarte cunoscut, călătoresc prin toată lumea, organizez conferințe și apar în public. Am fost intervievat pentru cărți, reviste, ziare, radiouri și emisiuni TV. Și una dintre întrebările care mi se adresează cel mai des este: „Chiar credeți în magie?”. Este un lucru care mă uimește întotdeauna. Ce vreau să spun e că nu se pune problema *să crezi* în lucruri care fac parte din viața ta de zi cu zi. Nu te întreabă nimeni dacă *crezi* în mașini, televiziune sau copaci; ele sînt pur și simplu *acolo*. Ei bine, același lucru se întîmplă cu mine și magia. Eu *trăiesc* magia. În fiecare zi, în fiecare clipă, cu fiecare pas pe care îl fac, vin dintr-un loc al magiei, iar magia se mișcă prin mine. Gîndurile mele sînt magice; visele mele sînt magice; crearea unei sculpturi sacre este pură magie. Organizarea gîndurilor și cunoștințelor mele privind magia pentru a crea acest grimoar pentru tine este, în sine, un act măreț de magie. Și chiar în acest moment mă folosesc de magie pentru a scrie aceste cuvinte. În timp ce motorul de căutare al minții mele scoate la lumină cuvintele potrivite din vasta bibliotecă de experiențe și informații stocată în memorie, degetele mele apăsă automat tastele potrivite de pe tastatură, iar cuvintele din gîndurile mele apar în mod magic pe ecran, chiar în fața ochilor mei.

Așa că, de obicei, răspund printr-o întrebare de genul: „Crezi în dragoste?”. Dar există mulți oameni care nu cred nici măcar în dragoste. Cu atît mai puțin vor crede în magie.

Lecția 2. De ce studiem magia?

(de Sheila Attig – din *HOME Cooking*, 1997)

Calea vrăjitoriei nu este pentru toată lumea. Ea necesită o extraordinară onestitate, devotament, perseverență și o disponibilitate profundă de a te schimba. Magia adevărată necesită o personalitate fundamental echilibrată, dispusă să își asume provocările unei dezvoltări accelerate. Trebuie să te gîndești foarte bine înainte de a urma calea magiei deoarece, odată ce ai luat această decizie, nu mai poți da înapoi. Este decizia

de a te încrede în experiența ta individuală și de a-ți asuma răspunderea în toate aspectele vieții tale.

A chema (*a invoca*) înseamnă a atrage (*a evoca*) și orice persoană care se gîndește să urmeze această cale a ales să accelereze evoluția și rezolvarea tuturor lucrurilor din viață, pentru a-și înlesni concentrarea asupra căii magice. De la bun început, elevul va observa că lecțiile de care ai nevoie cel mai mult sînt predate cu o claritate uimitoare. Pe parcurs, te vei confrunta cu multe teste și dificultăți specifice căii magice. Puterea ta de a învăța din aceste experiențe și de a progresa este adevărata măsură a inițierii.

Spre deosebire de cele mai multe forme de religie, magia nu are un cod principal de legi scrise și nu oferă căi ușoare de ieșire. Legile sub care operează sînt uniforme, dar ele sînt descoperite doar prin experimentare directă. Pentru a porni cu adevărat pe această cale, trebuie așadar să îți asumi o viață de descoperiri și sacrificii făcute fără rezerve. Pentru acei cîțiva care au onestitatea și curajul de a face această alegere, nu mai există cale de întoarcere. Odată ce ai început, poți înceta să mai practici, dar lecțiile îți vor fi predate în continuare în viață. Din momentul în care te vei deschide lumii interioare, vei deschide calea schimbării la cele mai profunde niveluri lăuntrice. Fără curajul de a înfrunta și schimba toate aspectele acestei lumi care ți se vor revela, riscul unei confuzii și al unei decepții este mare. Dacă vei începe un astfel de studiu fără fundamentul unei personalități echilibrate și a unor cunoștințe clare privind aspectele pozitive și negative ale sinelui, riști să te joci cu sănătatea ta mentală. Pînă ce nu vei ști cu fermitate cine ești, de ce să-ți asumi un asemenea risc? Magia obișnuiește să invoce vechile probleme care trebuie clarificate înainte de a începe munca serioasă și mulți dintre cei care o îmbrățișează decid să se oprească în momentul în care realizează pentru prima dată ce implică. Nu toți vor avea parte de aceste experiențe groaznice imediat ce aleg calea magică. Pentru cei care fac o alegere corectă, viteza cu care sînt clarificate toate lucrurile din viața lor este însoțită de un sentiment deosebit de eliberare.

Magia este puternică, dar ar fi nesăbuit din partea ta să te folosești de ea pentru a-ți spori puterea personală. Dacă preferi să fii mai degrabă stăpîn decît sclav, magia nu este pentru tine. Înainte de a porni la drum, întreabă-te: „Ce intenționez să fac cu magia mea?”. Ai grijă să nu comiți vreo greșeală, fiindcă singurul răspuns adevărat pentru vrăjitori este: „Dorința mea este să *slujesc* – Spiritul și omenirea – și sînt gata să îmi asum riscurile pentru a aduce la bun sfîrșit această misiune”.

Lecția 3. Glosar de acte magice

Tradiție orală: informații transmise mai departe prin memorare și relatare, nu prin scris.

Descîntec: incantație hipnotică și uneori rimată sau formule folosite în legarea vrăjilor.

Litanie: rugăciune repetitivă, hipnotică.

A aghezui: a stropi pe cineva cu apă sfîntă sau încărcată magic pentru purificare și alungarea energiei negative.

Tămliere: purificare prin împrăștierea fumului de la tămliia aprinsă deasupra sau în jurul unui obiect sau a unei persoane.

Dextrogir: în sensul rotirii soarelui. Direcția naturală a soarelui. Aceasta este în sensul acelor de ceasornic în emisfera nordică și în sens opus acelor de ceasornic în emisfera

sudică. De obicei, este considerată a fi cea mai bună direcție de mișcare atunci când practici magia albă.

Levogir: „în sens opus direcției”. Este în direcția opusă acelor de ceasornic. Opus cursului aparent al Soarelui. Este în sens opus acelor de ceasornic în emisfera nordică și în sensul acelor de ceasornic în emisfera sudică.

Incubație: a merge într-un templu sau într-un alt loc sfânt de unul singur, pentru o perioadă de timp, pentru a primi inspirație divină, viziuni sau vise.

Mudra: gesturi fizice folosite în principal ca dispozitive magice asociative, prin conectarea părților sistemului bioenergetic.

Mantra: cuvinte sau sunete care declanșează componente ale sistemului bioenergetic, energizează părți ale planului astral sau declanșează energii puternice în scopuri magice, mistice sau curative. Sînt folosite, de asemenea, ca instrumente magice asociative.

Mandala: o imagine vizuală folosită în principal ca instrument magic asociativ, mai ales cînd este desenată sub forma unui cerc.

Obiecte de legătură: orice obiect – de exemplu, o șuviță de păr – care devine, prin asociere, o legătură între magician și persoana pentru care sau împotriva căreia se face vraja. Numite, de asemenea, *relicve*.

Momile: o păpușă sau figurină creată după asemănarea unei persoane reale sau a unui animal, care devine ținta magiei.

Farmece: cuvinte magice rostite sau scrise. Ele pot fi și obiecte purtate de o persoană pentru puterile sau proprietățile lor magice.

Incantație: cuvintele unei vrăji care sînt rostite sau cîntate, cel mai adesea sub formă repetitivă și rimată.

Palindrom: vrajă sau farmec scris care este citit în același mod și de la coadă la cap.

Vraja: act organizat, prin care se modifică probabilitățile în direcția dorită; într-o formă mai simplă, a cauza apariția unui lucru mai mult sau mai puțin probabil. Vraja poate include *mudra*, *mantra* și *mandala*.

Ritual: acțiuni specifice și/sau cuvinte create pentru a produce rezultate specifice, repetate adesea în același scop.

Lucrare: orice act magic.

A exila: a izgoni sau a cere plecarea unor entități a căror prezență nu mai este dorită.

Exorcism: ritual formal de exil magic, ce invocă autoritatea unei puteri superioare.

Conjura/Conjurare: chemarea unor entități sau spirite non-fizice.

A invoca/Invocare: „a vorbi dinlăuntru”. A invita o divinitate sau un spirit să intre în noi ca să putem vorbi cu glasul său și/sau să își manifeste atributele în persoana noastră. *A invoca* înseamnă, de asemenea, „a ruga sau a cere ajutorul ori sprijinul”.

Evoca/Evocare: „a vorbi din afară”. A chema o divinitate sau un spirit într-o formă vizibilă în afara propriei noastre persoane – de obicei, într-un triunghi de artă, un cristal sau o imagine – sau într-o altă persoană. A evoca înseamnă deopotrivă „a chema și a face să apară” sau „a produce o impresie vie prin artă”.

Coborîre pe pămînt: părăsirea conștiinței psihice și revenirea la structurile normale ale gândirii lucide.

Încărcare: impregnarea unui obiect cu energie și intenție magice.

A sfinși/Sfințire: a canoniza sau a binecuvînta. Actul de a separa sacral de mundan.

Binecuvîntare: folosirea magiei pentru a face bine altor persoane sau ție însuși.

Năpăstuire: folosirea magiei pentru a face rău celorlalți.

Legare: împiedicarea unei persoane sau a unui lucru prin puterea magică.

Blestem: vrajă magică prin care o persoană dorește să facă rău alteia sau să atragă ghinionul asupra acesteia.

Dharma: „lucrare”. Precept religios sau sarcini sacre.

Karma: „acțiune”. Conceptul potrivit căruia faptele unei persoane au un rol pozitiv sau negativ în progresul spiritual, fie în această viață, fie în cele care vor urma.

Iluminare: starea de conștientizare profundă și totală, în care se ține permanent legătura cu toate persoanele și lucrurile.

Luciditate: starea de conștientizare intensificată, cu o înțelegere excepțională a existenței lucrurilor, oamenilor și întâmplărilor și a legăturii dintre toate.

Lecția 4. Practicarea magiei

Ritualul

Puterea ritualurilor magice vine din capacitatea lor de a stârni *emoțiile* necesare facerii vrăjilor, din corespondențele dintre ritualuri și rezultatele dorite și din corespondențele dintre ritualuri și Univers, inclusiv cugetul și memoria noastră. Aici intră și amintirile din incarnările anterioare și cele care precedă existența noastră ca ființe civilizate – sau chiar ca ființe umane. Controlul emoțional și eliberarea sint fundamentale în practica magiei. Controlul îți permite să te concentrezi, vizualizând efectul pe care dorești să îl produci. Eliberarea emoțională permite efectului vizualizat, împreună cu emoția puternică ce îl însoțește, să iasă la suprafață și să se concentreze pe subiectul vrăjii tale. Emoțiile stau la baza puterii tale de a practica magia. Oricare ar fi sistemul magic, forța ta personală trebuie să se sprijine pe nevoie și scop, după care trebuie eliberată. Energiile magiei sint ale vieții înseși.

Din acest motiv, nu orice ritual vechi ar da roade. Trebuie să fii foarte convins – emoțional și subconștient, dar și conștient – că va funcționa. Pentru a fi atât de convingător, ritualul trebuie să ajungă sub nivelul conștientului și să declanșeze acele puteri și abilități paranormale foarte puțin înțelese (sau măcar recunoscute) de știința modernă. Când vei reuși să faci acest lucru, vei crea „o suspendare a neîncrederii” similară stării în care se cufundă mintea ta în momentul în care ești profund absorbit de un roman captivant sau de un film bun. Ești pur și simplu „acolo” – trăiești acel scenariu – și îți lași deoparte toate înzeestrările de bază pentru cîteva momente. Acest lucru înseamnă că experimentezi ritualul cu ajutorul emisferei drepte, nu celei stîngi – ca și cum ai visa, ai avea halucinații sau ai fi sub hipnoză. Iar în această stare, nimic nu mai este imposibil.

În ritualuri se vizează o anumită suprapunere și repetiție. Ritualurile cîștigă putere prin repetiție; cu cît le practici mai mult, cu atît devin mai puternice. E cam același lucru ca și în cazul divinităților: cu cît oamenii cred mai mult în ele, le invocă și se roagă la ele, cu atît devin mai puternice.

Teurgia: rugăciune și cerere

Ca ființe vii, avem în noi forța vieții sau Spiritul care ne susține existența. Ne alimentăm cu energii elementale de la Soare (Foc), din hrană (Pământ), băutură (Apă) și respirație (Aer). Eliberăm aceste energii atunci când ne mișcăm, muncim, dansăm, ne jucăm, exersăm – și practicăm magia. Și, ca ființe conștiente, sîntem toți rezervoare de uriașă putere magică – și, cel mai important, putere de a *alege*.

Celulele individuale din trupurile noastre alcătuiesc *organe*, iar organele sînt componente ale mai multor sisteme care alcătuiesc trupurile noastre. În același mod, sîntem toți membri individuali ai omenirii, iar omenirea face parte din marele regat al vieții pe pământ. Sîntem astfel celule în vastul trup al Geei – personificarea Pămîntului. La fiecare nivel de organizare, există o *conștientizare* sau *conștiință sinergică* („combinată”).

Fiecare celulă este o ființă minusculă, care își respectă propriul plan și ia propriile decizii. La fel, organele și sistemele. La fel și noi. Dar acest proces sinergic ale manifestărilor permanent sporite ale conștiinței nu ia sfîrșit odată cu noi, deoarece noi sîntem componente ale unor sisteme mai vaste și, la fiecare nivel, iau ființă noi conștiințe sinergice. De asemenea, desigur, multe alte ființe – unele cu trupuri fizice, altele fără – au propriile lor planuri și conștiințe. Numim aceste entități zei, zeițe, îngeri, demoni, djini, sfinți, fantome, deva, elemente, totemuri, spiriduși – sau simple spirite.

Rugăciunea are la bază contactarea celorlalte conștiințe și comunicarea cu ele, așa cum am proceda cu alți oameni. Și în același mod în care am cere ajutorul părinților, profesorilor sau altor persoane care dețin o mai mare autoritate sau putere decît noi într-un anumit domeniu, ne-am putea *ruga* („căuta”, „ruga”) pentru ajutorul sau îndrumarea unor spirite mai înțelepte sau mai puternice. Aceasta poartă numele de *teurgie* – sau magie religioasă – și este, probabil, cea mai universală și mai întîlnită practică a magiei, exercitată de membrii tuturor religiilor din lume.

Cea mai întîlnită formă a magiei teurgice presupune scrierea unei rugi pe o coală de hîrtie specială – de exemplu pergament, hîrtie de orez sau hîrtie care arde repede cu flacără strălucitoare (preferata mea!). Apoi, hîrtia este arsă în mod solemn în cădelniță, într-un vas special sau împreună cu luminarea de pe altarul tău, trimițînd astfel rugămintea pe tărîmul astral.

Lecția 5. Taumaturgia: magia simpatetică

Potrivit *Legii corespondenței*, vrăjitorul poate influența oamenii și situațiile prin magie simpatetică – manipularea magică a unui obiect care este similar sau are o *simpatie* („afinitate”) cu subiectul. Acest principiu afirmă că „lucrurile care au legătură unele cu altele influențează și interacționează unele cu altele pe o anumită distanță”.

Magia simpatetică mai este denumită *taumaturgie* („facerea de miracole”). Magia este folosită în acest scop pentru a efectua schimbări în realitatea lumii externe – ceea ce

noi numim magie practică. Taumaturgia mai este numită și „magie de rang inferior” sau vrăjitorie populară – în special când este pusă în slujba celorlalți. Toate formele de *magie din popor* – care au ajutat satele și oamenii simpli – au devenit cunoscute ca magii de rang inferior. Aceasta este magia practică zi de zi pentru a rezolva probleme din viața cotidiană: de exemplu, dacă vrei să fii sigur că vacile cuiva dau lapte, că o persoană s-a vindecat sau că adăpostul altcuiva este protejat de dezastrele naturale sau supranaturale.

Magia imitativă și contagioasă

Pentru a crea o vrajă eficientă, ritualul ar trebui să imite într-un fel rezultatul pe care vrei să-l obții. De exemplu, dacă vrei să plouă, stropește pământul cu apă sau pulverizează apă în aer. Aceasta se numește magie *imitativă* sau *homeopatică*. Este bazată pe Legea corespondenței, care afirmă că „similaritatea produce similaritate, iar efectul este similar cauzei sale”.

Unul dintre exemplele cele mai izbitoare de magie imitativă este *voodoo* –, care se referă la folosirea unor fotografii sau figurine din ceară (păpuși înlocuitoare) pentru a blestema un dușman. Păpușa este identificată cu subiectul vrăjii și primește numele acestuia. Victima reprezentată de păpușă va fi rănită în același mod în care este pedepsită păpușa voodoo. Același principiu funcționează, desigur, și în cazul în care se dorește ajutorarea sau vindecarea unei persoane prin înlocuitor.

Însă toate acestea merg mult mai departe. *Legătura cu obiectul* și *incantația* sînt frecvent folosite pentru a face din păpușă reprezentantul magic al subiectului și pentru a lega subiectul viu al vrăjii de ritualul tău magic. Legătura cu obiectul poate fi creată folosindu-se o *relicvă*, care poate fi orice lucru ce a aparținut înainte subiectului. Aceasta se numește magie *contagioasă*, bazată pe *Legea contagiunii*, care afirmă că „lucrurile, odată ce intră în contact, se influențează reciproc în permanență”. Cele mai puternice relicve sînt, de departe, părțile corpului subiectului – păr, unghii tăiate, sînge, un dinte și alte lucruri similare –, care conțin ADN-ul persoanei. Acestea vor fi apoi încorporate în crearea păpușii.

Alte relicve potrivite pot fi hainele subiectului, în care va fi îmbrăcată păpușa, sau bijuterii personale ale acestuia. Mostrele de scris de mînă (în special semnăturile) funcționează, de asemenea, ca obiecte de legătură, iar fotografiile sînt frecvent folosite astăzi, în special pentru vindecările la mare distanță.



Teme: magia simpatetică

Iată cîteva tipuri de magie simpatetică pe care le poți încerca și tu. Odată ce ai exersat cîteva dintre acestea, vei avea idee cum funcționează magia simpatetică și poți să-ți creezi propria vrajă.

Vraja luminării

Luminările sînt folosite de mii de ani în magia simpatetică pentru a reprezenta oameni, precum și lucruri și concepte : dragoste, bani, noroc, succes, sănătate, armonie, tărie, fertilitate și orice altceva. Luminările pot avea orice dimensiune sau formă ; *culoarea* este cea care contează. Vezi lista corespondențelor de culori la 1.III.8, „Culorile magiei”. Consultă și tabelele de corespondențe de la 3.VI pentru a vedea ce culori sînt asociate elementelor, zilelor săptămînii și semnelor zodiacului. Iată, pe scurt, spectrul unora dintre cele mai populare asocieri de culori pentru magia luminării :

Alb – puritate, adevăr, sinceritate ; binecuvîntare sau orice altceva vrei tu ;

Roz – onoare, dragoste, moralitate ;

Roșu – muncă fizică, cum ar fi cea necesară vindecării oamenilor și animalelor ; tărie, sănătate, pasiune și sex ;

Portocaliu – mîndrie și curaj ; eroism și atracție ;

Galben – efort mental, meditație, prezicere ;

Verde – vegetație, ca în grădinărit ; fertilitate și prosperitate ; noroc ;

Albastru-deschis – aspect emoțional, dragoste etc. ; pace și protecție ;

Albastru-închis – impuls, depresie, nestatornicie ;

Purpuriu – putere, bogăție, noroc, ambiție ;

Negru – rău, pierdere, dezacord, confuzie ; năpăstuire sau legare.

Îți recomand să faci această vrajă pe altarul tău personal – asigură-te doar că nu este nimic prin apropiere sau deasupra care ar putea lua foc și nu lăsa *niciodată* luminări aprinse nesupravegheate !

Dacă arzi o luminare pentru tine sau o altă persoană, ar trebui mai întîi să alegi una într-o culoare care exprimă intenția sau scopul tău. Magazinele de produse ezoterice și oculte vînd luminări de diferite culori în formă de bărbați și femei, care sînt ideale pentru acest tip de magie, dar nu sînt obligatorii. Luminările subțiri obișnuite sau cele religioase sînt suficiente, atîta timp cît au culoarea potrivită.

Următorul pas este să gravezi numele subiectului pe luminare cu ajutorul unui instrument ascuțit – ideal ar fi cu vârful pumnalului. În timp ce faci acest lucru, vizualizează subiectul (poți avea o fotografie pe care să o privești sau o oglindă dacă tu ești subiectul) și denuște luminarea corespunzător, rostind ceva de genul :

Numesc această luminare de ceară

Ca (numele întreg al subiectului) ; fie ca această flăcără,

Ca și spiritul (prenumele subiectului) ce arde luminos acum,

Putere magică să dea vrăjii mele de-acum !

După care ar trebui „să îmbraci” luminarea, ungînd-o peste tot cu uleiul potrivit. Poți cumpăra uleiuri aromatate obținute din aproape orice tip de plantă din magazinele naturiste, magazinele de produse ezoterice și chiar din unele farmacii (vezi tabelele de corespondențe de la 3.VI). Pentru a îmbrăca luminarea, presară cîteva picături de ulei pe ea și întinde uleiul cu mîinile, pornind de la mijloc spre capete, concentrîndu-ți gîndurile asupra persoanei și scopului.

Acum, aprinde luminarea pe altarul tău și stinge toate luminile din casă. Începe ritualul desenînd un cerc în jurul tău și al altarului cu bagheta sau pumnalul, chemînd Direcțiile

și invocând toate Spiritele care dorești să ți se alăture (consultă tabelele de corespondențe). Vezi 4. IV, „Conducerea unui ritual” pentru mai multe informații. Pe urmă, meditează o clipă asupra intenției tale, vizualizând ce ai vrea să se întâmple în urma acestui ritual.

Apoi aprinde lumina care reprezintă subiectul vrăjii tale, rostind ceva de genul :

*Luminare ce arzi în noapte,
Cu flacăra ta vrăjită ;
Prin ale tale puteri luminate
Dorința-mi fie îndeplinită.*

Așază-te un moment, privește flacăra într-o stare meditativă și vizualizează rezultatul dorit al vrăjii tale. Când simți că s-a împlinit, mulțumești spiritelor și elementelor pe care le-ai invitat și eliberează cercul. În cele din urmă, rostește ceva asemănător următoarelor și stinge lumina :

*Deși aceste flăcări ale lumii materiale au pornit să se întunece,
Pentru totdeauna ele vor arde în lumea celor veșnice.
Ritualul s-a încheiat. Fie binecuvântat.*



Repetă acest ritual în fiecare zi, până când lumina se topește. Aceasta este o vrajă tipică de ardere a luminării, cu ajutorul magiei simpatetice. Există tot atât de multe variații posibile câte pot concepe necesitățile și imaginația ta. Poți găsi exemple ilustrative de vrăji și ritualuri magice de ardere a luminării în lucrările : *Practical Candleburning Rituals* și *Advanced Candle Magick* de Ray Buckland și *Candlelight Spells* și *The Magick of Candle Burning* de Gerina Dunwich.

Vraja șnurului și a nodului

Orice emoție simplă, scop sau forță elementală poate fi legată și controlată prin metoda simplă a legării într-un nod. Dragostea, puterea magică, vânturile, norii, ploaia, boala – toate pot fi legate într-un șnur, pentru a crea un tip de „baterie-depozit” care să rețină puterea vrăjii. Ritualul nodurilor poate fi practicat în orice scop dorit, iar șnurul înnodat poate fi purtat separat, atașat de îmbrăcăminte sau folosit în alte moduri. Nodurile pot fi



*Olaus Magnus, Historia
de Gentibus Septentrionalibus, 1555*

dezlegate mai târziu pentru a elibera vraja, iar (pentru a alunga spiritele rele) șnurul poate fi ars sau îngropat în cadrul unei ceremonii. Pentru legarea nodului, pot fi organizate ritualuri mai mici, o parte dintre acestea fiind menționate.

În gravura pe lemn alăturată, un vrăjitor vinde unor marinari un șnur înnodat pentru vânturi. Vânturile sînt legate pe coardă astfel încît, dacă marinarul are nevoie de vînt pentru a naviga, trebuie doar să dezlege șnurul – un nod pentru o adiere ușoară, două pentru vînt puternic și trei noduri pentru o adevărată furtună !

Pentru a vindeca răceala sau alte boli minore, vrăjitorul poate să o „cumpere” de la subiect contra unei sume neînsemnate de bani și să innoade imediat o sfoară pentru „a lega boala”. Apoi, va agăța sfoara de o tufă sau o va îngropa într-un loc retras unde va putrezi. Pentru a vindeca negii, ia o bucată de sfoară și fă un nod pe ea pentru fiecare neg, după care atinge nodul de neg. Agață sfoara sub streșina casei tale, iar apa care se va scurge pe sfoară va elimina negii. După ploaia următoare, îngroapă sfoara în pământ.

În vraja celor nouă noduri, se leagă nouă noduri foarte larg (pentru a putea fi dezlegate mai tirziu) pe un șnur special, de culoare stacojie, de 33 cm, folosit doar în acest scop. Cu fiecare nod legat, scopul este vizualizat mult mai puternic, nodul devenind ținta vrăjii și primind putere magică. Nodurile sînt legate în ordinea și după modelul de mai jos, cu aceste cuvinte (sau altele similare):

Prin nodul UNU, vraja începă

=====X=====

Prin nodul DOI, împlini-te-voi,

X=====X=====

Prin nodul TREI, ca firul de praf fi-vei

X=====X=====X

Prin nodul PATRU, vraja am păstrat-o

X===X===X=====X

Prin nodul CINCI, vraja o încingi

X===X===X=====X===X

Prin nodul ȘASE, vraja să se lase

X===X==X==X====X===X

Prin nodul ȘAPTE, puterea e aproape

X===X==X==X==X==X====X

Prin nodul OPT, puterea s-a copț

X=X==X==X==X==X==X====X

Prin nodul NOUĂ, leg o vrajă nouă !

X=X==X==X==X==X==X==X=X

Odată ce este făcut și ultimul nod, toată energia este direcționată către șnur și noduri, iar scopul este vizualizat pentru ultima dată. Puterea depozitată este stîrnită acum în noduri, unde va fi păstrată pînă cînd se va găsi un moment prielnic pentru eliberarea sa. Deși nodurile au fost legate într-un singur ritual, ele vor trebui dezlegate pe rînd, pe parcursul a nouă zile consecutive. Dezleagă-le în ordinea în care le-ai legat – *nicidecum* invers! Începe cu primul din mijloc și încheie cu ultimul de lîngă el. În fiecare zi, înainte de a dezlega un nod, concentrează-te încă o dată asupra a ceea ce este pe punctul de a se întîmpla și repetă aceleași cuvinte ale vrăjii de legare în timp ce desfăci acel nod.

Lucrul cu vremea

Invocarea vântului și a apei de către îmblânzitorul vremii și stăpînul mării era o măiestrie deja binecunoscută elevilor, dar el a fost cel care le-a arătat de ce un adevărat vrăjitor folosește astfel de vrăji doar la nevoie, de vreme ce invocarea acestor forțe pămîntești înseamnă să schimbi pămîntul din care fac parte ele... „Ploaia din Roke poate aduce secetă în Osskil”, spuse el, „iar calmul din East Reach poate aduce furtună și pagube în Vest, dacă nu știi ce ai de făcut”.

(Ursula K. LeGuin, *A Wizard of Earthsea*, pp. 53-54)

Multe forme ale magiei simpatetice au fost aplicate pentru schimbarea vremii. Așa cum am explicat în l.V.4, „Aura. Alungarea norilor”, „schimbarea vremii la scară mare nu ar trebui făcută la întimplare, deoarece pot apărea consecințe neprevăzute. Dacă ai un grup mare care lucrează, poți folosi tehnicile de „alungare aurică a norilor” de la l.V.4 pentru a însenina cerul sau a alunga un front atmosferic departe de zona ta. Sau, invers, pentru a atrage unul în regiunea ta, dacă știi că se află acolo undeva.

Cea mai renumită vrajă a vremii este: „Ploaie, ploaie, pleacă îndată și revino altădată”. Am folosit această vrajă în mod eficient cu mai multe mii de oameni, toți unindu-și miinile și recitînd la unison, cu un scop foarte serios. Dar, dacă ploaia într-adevăr pleacă, pînă la urmă tot va reveni altădată și e probabil să nu fie cea aleasă de tine! Așa că, pentru a echilibra situația, îți sugerez să alegi o zi în care *vrei* tu să plouă și să rostești vraja contrară: „Ploaie, ploaie, vino îndată; nu lăsa pe altădată”. Magia simpatetică pentru schimbarea vremii constă, pur și simplu, în încercarea reproduce la o scară mai mică ceea ce ai vrea tu să se întîmple la o scară mai mare. O tehnică eficientă este să desfășori o hartă mare a regiunii pe care *vrei* să o influențezi. Dacă *vrei* să plouă într-un loc, stropește cu apă peste locul respectiv. Dacă *vrei* soare, atunci folosește o oglindă pentru a reflecta lumina soarelui acolo.

În schimbarea vremii, cel mai important este să cunoști tipurile de climă care predomină în zona respectivă și ce factori ar putea să le influențeze la un moment dat. Modificarea curenților de aer, a uraganului El Niño, formarea unei presiuni mari deasupra Oceanului Pacific, formarea unui uragan deasupra Atlanticului de Nord, un front rece atmosferic care coboară de la Polul Nord – toate aceste elemente trebuie luate în considerare. Din

fericire, grație sateliților pentru monitorizarea vremii și a emisiunilor meteo de la televizor, este mult mai simplu pentru noi decît era pentru predecesorii noștri! În Evul Mediu, se credea că vrăjitoarea poate stîrni sau liniști vîntul aruncînd o piatră peste umăr, aruncînd nisip în aer, arzînd frunze de salvie, fluierînd sau rostind incantațiile potrivite. Dintre toate acestea, fluieratul vîntului rămîne o tehnică comună. Melodia mea preferată pentru a liniști vîntul este „They Call the Wind Mariah”, din filmul din 1969 *Goana după căpătuială*, cu Clint Eastwood.



Olaus Magnus, *Historia de Gentibus Septentrionalibus*, 1555

Vracii tradiționali aducători de ploaie din America anilor '30 foloseau artificii (imitind fulgerul și creînd nori fumurii) și stropseau cu apă, așa cum ți-ai stropi gazonul sau grădina cu un aspersor sau un furtun. Un foc fumegînd (aprins cu frunze verzi) va întruchipa norii, iar unul uscat, fără fum, va simula o zi caldă, însorită. Bețele pentru ploaie (un tub lung, gol, cu multe cuie înfipite în el, avînd în interior pietriș și acoperit la ambele capete) sînt instrumente populare pentru chemarea ploii, așa cum sînt și dansurile pentru invocarea ploii, cu robele care imită tunetul prin sunetele lor puternice.

Iată o veche vrajă din magia simpatetică, aducătoare de ploaie: fierbe apă într-un cazan sau ibric de fier, deasupra unui foc în aer liber. În momentul în care aburii se ridică spre cer, agită apa cu o nuia rezistentă, apoi trece-o prin aburi și lovește-o de trei ori, cu putere, de exteriorul vasului, înălțînd de fiecare dată, cu voce tare, ruga spre cer:

Încoace, norule, și dă drumul la potop!

Încolo, secetă, ploaia să vină în galop!

Cînd era mic, fiul meu, Bryan, era un excelent tînăr vrăjitor. Și-a elaborat propriul sistem de magie cu pietre, pe care le colecționa în funcție de aspectul lor. Cînd voia să folosească una dintre ele, o așeza pur și simplu pe altar și rostea o mică vrajă de intenție. Printre acestea, era și una pe care o numea „piatra zăpezii”, deoarece avea modele de fulgi albi de zăpadă pe toată suprafața ei. Într-o zi de decembrie cu multă ninsoare, cînd Bryan avea vreo 11 ani, a pus un bulgăre de zăpadă în congelator. Cîteva luni mai tîrziu, într-o zi însorită de aprilie, a venit de la școală și ne-a spus că se hotărîse să aducă ninsoarea deoarece nu mai ninsese de la Crăciun și vroia să se joace în zăpadă. Mai mult decît atît, spusese și prietenilor săi că o să aducă ninsoarea! A scos bulgărele de zăpadă și l-a pus într-un vas pe altar să se topească, cu piatra zăpezii în vîrf. În ziua următoare a fost viscol – la mijlocul lui aprilie! – și a trebuit să se închidă școlile.

Magia simpatetică în școală

Încearcă și tu: alege un obiect studiat la școală care, în momentul de față, ți se pare cel mai captivant. Găsește culoarea, piatra, instrumentul și alte elemente corespunzătoare lui și construiește un mic altar închinat acestui obiect. Concentrează-te asupra modului în care dorești să reușești: să iei 10 la un test sau un eseu etc. Relaxează-te și încarcă-ți piatra pe măsură ce îți vizualizezi succesul. Păstrează piatra în buzunar pentru a te concentra asupra succesului în timp ce susții un test, scrii un eseu etc.

Lecția 6. Legile magiei

Magia poate fi privită ca un proces pur intern sau poate include influențe și legături cu entități externe, fantome, zei sau spirite. Oricum ar fi, magia lucrează prin propriul sistem intern de reguli și logică, la fel ca fizica și matematica. Odată regulile înțelese, ele pot fi folosite de magician în același mod în care chimistul folosește legile chimiei.

Eliphas Lévi, în *Dogma and Ritual of High Magic* (1856), a descris trei legi fundamentale ale magiei :

1. *Legea voinței umane* – succesul magiei depinde de voința invocată și dirijată de magician.
2. *Legea luminii astrale* și principiul eteric intermediar : energia care străbate universul, pe care magicianul o poate accesa și folosi pentru a provoca modificări pe o anumită distanță.
3. *Legea conectării*, care leagă interiorul și exteriorul, materialul și idealul, presupunând că nu există nici o diferență între microcosmos și macrocosmos.

La acestea, Ordinul Hermetic al Zorilor Aurii a adăugat o altă lege :

4. *Legea imaginației sau vizualizării*, invocând puterile dinlăuntru și din afară.

Terminologia și Legile magiei *simpatetice*, *imitative* și *contagioase* au fost inventate de antropologul scoțian Sir James Frazer (1854-1941) în studiul său comparativ al mitului și magiei, *Creanga de aur** (1890). Alți scriitori au clasificat aceste legi în mod diferit, existând multe tradiții care funcționează. Legile magiei nu sînt norme legislative, ca legile de circulație, dar, ca și legile fizicii sau ale armoniei muzicale, ele reprezintă observații practice care s-au acumulat de-a lungul a mii de ani, existînd o remarcabilă similaritate de la o cultură la alta.

Legea rezonanței

Unele persoane sînt de părere că toate Legile magiei pot fi rezumate într-o singură Lege esențială sau într-un singur Principiu. Luc Sala, membru al Consiliului Cenușiu olandez, numește această lege :

Legea rezonanței : principiul fundamental al magiei este *Rezonanța* („ecoul”) în și între lumea materială, lumea ideilor și lumea spirituală. Rezonanța în timp, formă, conținut, frecvență și existență (calitatea esențială mai profundă a lucrurilor materiale și imateriale) este cea care dă sens unei legături. Actele de magie folosesc aceste rezonanțe în mod conștient (voit), dar *eficacitatea* (rezultatul) depinde adesea de rezonanțe mai ample, sfidînd prin urmare legea *cauzalității* (cauză și efect) normale.

Acest lucru are în vedere corespondențele prezentate în capitolul 3.VI și include magia simpatetică, cea contagioasă, cea teurgică, precum și alte forme ale sale. Include, de asemenea, ideea că rezonanța în Timp este un instrument magic, iar trecutul și viitorul sînt oglinzi, ambele putînd fi accesate din prezent. Dragostea este Marele Rezonator și conector și, de aceea, este esențial pentru magie.

Cei trei factori ai magiei – și, de fapt, ai oricărei dezvoltări spirituale – pot fi rezumați astfel : *Dragostea este cheia, Adevărul este scopul, Unitatea este premiul* (întrucît conectarea pe care o experimentăm uneori poate fi privită ca premiul, rezultatul magiei).

Un alt progres este faptul că, în fizica modernă, realitatea „normală” cauzală se supune încetul cu încetul intuiției și unor legi precum *dinamica cuantică*, *principiul incertitudinii* și *paradoxul nonlocalității*, în care observatorul și chiar conștiința joacă un rol important. Aceste efecte pot fi sesizate doar la extremele cosmosului nostru, în dimensiuni foarte mici și foarte mari, ca în interiorul unui atom și la nivelul stelelor. Dar

* James George Frazer, *Creanga de aur*, vol. I-V, Editura Minerva, București, 1980 (n.t.).

efectele cuantice pot fi observate uneori la un nivel mai normal, ca în „tunelurile cuantice”, în care particulele trec peste o barieră mecanică pe care nu ar putea să o depășească în mod normal.

Efectele cuantice – în care caracteristicile unei și ale particulelor din blocurile elementare de construcție, de la nivelul atomic, sînt supuse probabilităților și, într-un fel, sînt imprevizibile – sînt similare actelor magice, care sînt, de asemenea, imprevizibile în sensul că $1 + 1$ nu este întotdeauna 2, ci uneori 0 sau 1. Știința și magia converg din nou în noțiunea că totul și orice este conectat. Potrivit lui Luc Sala, Legile Naturii, așa cum le prezintă știința, sînt doar un subansamblu de Legi ale Magiei, iar realitatea normală este, în mod similar, un subansamblu al realității supreme, mai vaste. Totuși, potrivit lui Dragon Singing, Legile naturii sînt un SUPERansamblu de Legi ale Magiei, deoarece magia este doar o părticică din ceea ce se întîmplă în Multiversul infinit !

Nu există materie ca aceasta ! Orice materie se naște și există doar prin virtutea unei forțe... Trebuie să presupunem că în spatele acestei forțe există o Minte conștientă și inteligentă. Mîntea este matrice oricărei materii.

(Max Planck,
creatorul teoriei cuantice, cîștigător al Premiului Nobel)

Lecția 7. Procesul magic

Orice poți face sau visa, începe. Îndrăzneala are geniu, putere și magie în ea.

(Goethe)

Singura diferență dintre posibil și imposibil este simplul fapt că imposibilului îi ia mai mult timp să reușească.

(Marc Bolan)

Se spune adesea că orice lucrare măreață înseamnă 1 % inspirație și 99 % transpirație. Este cu siguranță adevărat. Iar magia implică un proces treptat, ca și în cazul creării oricărei alte forme de manifestare din viața noastră. Acești pași pot fi prezentați ca : *inspirație, sincronități, transpirație și manifestare.*

Legile magiei

Cea mai completă descriere de pînă astăzi a acestor legi a fost realizată de Isaac Bonewits, un renumit magician, arhidruid și autor al cărților *Real Magic*, *Authentic Thaumaturgy* și *Witchcraft : A Concise Guide*. Isaac este, de asemenea, sfetnic al Consiliului Cenușiu. Următoarele legi ale magiei sînt adaptate din a doua ediție a manualului său de magie reală, *Authentic Thaumaturgy*, pentru cei care participă la jocuri fantastice de rol.

1. **Legea cunoașterii**: înțelegerea înseamnă control; cu cât știi mai multe despre un subiect, cu atât poți să îl controlezi mai ușor. „Știința este putere.”
2. **Legea cunoașterii de sine**: cele mai importante cunoștințe magice se referă la tine însuși; familiaritatea cu propriile puncte tari și slabe este vitală pentru orice magician. „Cunoaște-te pe tine însuși.”
3. **Legea cauzei și efectului**: dacă exact aceleași acțiuni sînt realizate în exact aceleași condiții, ele vor produce exact aceleași rezultate; înșiruirile similare de evenimente produc rezultate similare. „Controlează fiecare variabilă și vei controla astfel fiecare schimbare – mult noroc!”
4. **Legea sincronicității**: două sau mai multe evenimente care au loc în același timp vor avea probabil mai multe lucruri în comun decît cele pur temporale; se întîmplă foarte rar ca evenimentele să aibă loc separat de evenimentele apropiate. „Nu există conceptul de *simplă* coincidență.”
5. **Legea asocierii**: dacă oricare două sau mai multe modele au elemente în comun, modelele interacționează prin intermediul acestor elemente comune, iar controlul unui model va facilita controlul celorlalte; cu cât numărul elementelor în comun este mai mare, cu atât influența va fi mai mare. „Similaritatea deține controlul.”
6. **Legea corespondenței**: lucrurile care au afinități unele cu altele se influențează reciproc și interacționează unele cu altele pe o anumită distanță. „Toate lucrurile sînt legate între ele.”
7. **Legea similarității**: similaritatea produce similaritate și orice efect este similar cauzei sale; imaginea precisă a unui lucru facilitează controlul asupra sa. „Lucrurile cu aspect similar *sînt* similare.”
8. **Legea contagiunii**: obiectele sau ființele care au intrat odată în contact continuă să interacționeze și după ce au fost despărțite. „Magia este contagioasă.”
9. **Legea atracției pozitive**: similaritatea atrage similaritate; pentru a crea o anumită realitate, trebuie să elimini o energie similară. „Ce dai și se întoarce.”
10. **Legea atracției negative**: similaritatea atrage contrariul; energia și acțiunile atrag adesea „contrariile” lor complementare. „Contrariile se atrag.”
11. **Legea numelor**: dacă știi numele, atunci știi și ceea ce stă în spatele acestui nume; dacă știi numele complet și adevărat al unui obiect, al unei ființe sau al unui proces, atunci deji controlul absolut asupra sa. „Ce reprezintă numele? Totul!”
12. **Legea cuvintelor înzestrate cu putere**: anumite cuvinte pot modifica realitățile interne și externe ale celor care le pronunță, iar puterea lor poate sta atât în sunete, cît și în sensurile lor. „Un singur cuvînt înțelept este suficient.”
13. **Legea personificării**: orice fenomen poate fi considerat viu și cu o personalitate proprie, cu alte cuvinte, este considerat „a fi” o entitate sau ființă și va fi tratat, în consecință, ca atare. „Orice lucru poate fi persoană.”
14. **Legea invocării**: Putem stabili o comunicare internă cu entitățile fie din interiorul, fie din afara propriei noastre persoane; se pare că aceste entități se găsesc în lăuntrul nostru în timpul procesului de comunicare. „Ființe lăuntrice...”
15. **Legea evocării**: putem stabili o comunicare externă cu entitățile fie din interiorul, fie din afara propriei noastre persoane; se pare că aceste entități se găsesc în afara propriei noastre persoane în timpul procesului de comunicare. „...Ființe din afară”
16. **Legea identificării**: printr-o asociere maximă a elementelor sinelui cu cele aparținînd unei alte persoane, putem *deveni* cu adevărat acea ființă,

împărtășind aceeași cunoaștere ca și ea și minuiind aceeași putere. „Poți deveni altcineva.”

17. **Legea datelor infinite**: numărul fenomenelor care pot fi cunoscute este infinit; vom avea întotdeauna lucruri de învățat! „Va exista întotdeauna ceva nou.”
18. **Legea simțurilor finite**: orice mecanism al simțurilor din fiecare entitate este limitat în ceea ce privește domeniul și tipul de informații percepute. „Doar pentru faptul că nu poți vedea un lucru nu înseamnă că el nu este acolo.”
19. **Legea universurilor personale**: fiecare trăiește în și își creează probabil un univers unic care nu va fi niciodată absolut identic cu universul celorlalți; așa-numita „realitate” nu este decît o convenție. „Tu trăiești în universul tău, iar eu în al meu.”
20. **Legea universurilor infinite**: Numărul de universuri în care pot fi organizate toate combinațiile posibile ale fenomenelor existente este infinit. „Toate lucrurile sînt posibile, deși unele sînt mai probabile decît altele.”
21. **Legea pragmatismului**: dacă o anumită convingere sau un comportament îți permite să supraviețuiești și să-ți atingi obiectivele stabilite, atunci acea convingere sau acel comportament sînt „adevărate” sau „reale” sau „raționale”, oricare ar fi nivelul realității implicat. „Dacă un lucru funcționează, atunci este adevărat.”
22. **Legea falsității adevărate**: un concept sau act ar putea părea illogic, și totuși ar putea fi „adevărat”, condiția fiind ca el „să funcționeze” într-un context specific. „Dacă este un paradox, atunci este probabil adevărat.”
23. **Legea polarității**: orice structură de date poate fi divizată în cel puțin două structuri cu trăsături „opuse”, fiecare conținînd esența celeilalte în ea însăși. „Orice lucru conține și opusul său.”
24. **Legea sintezei**: sinteza a două sau mai multe modele „opuse” de date va produce un nou model, care va fi „mai adevărat” decît oricare din primele două; cu alte cuvinte, va putea fi aplicat mai multor realități. „Sinteza împacă.”
25. **Legea echilibrului dinamic**: pentru a supraviețui și a deveni mai puternic, trebuie să avem grijă ca toate elementele universului propriu să se afle într-o stare reciprocă de echilibru dinamic; extremismul este periculos în toate nivelurile de realitate. „Dansază în ritmul muzicii.”
26. **Legea încăpățînării**: cunoscută și sub numele de „Legea lui Murphy”. Dacă un lucru *ar putea* să meargă rău, atunci va merge rău – și încă în cel mai urît mod posibil. „Dacă un lucru *ar putea* să meargă rău, atunci va merge rău.”
27. **Legea unității**: Orice fenomen din existența noastră este legat în mod direct sau indirect de toate celelalte din trecut, prezent sau viitor; separarea percepută între fenomene este fondată pe simțirea și/sau pe gîndirea incompletă. „Toți sîntem Unul.”
28. **Legea consecințelor neașteptate** (*de Robert Jordan*): chiar dacă lucrurile pe care le faci au sau nu efectele dorite, ele vor avea cel puțin trei la care nu te-ai așteptat, iar unul este, de obicei, neplăcut. „Există întotdeauna și altceva.”

Un exemplu în acest sens este chiar grimoarul pe care îl scriu în momentul de față. El a început cu o viziune inspirată pe care am avut-o cînd am mers să vîd primul film al seriei *Harry Potter*, în decembrie 2001, cu un grup de copii. Fusesem inviat împreună cu soția mea înzestrată cu puteri magice, Morning Glory, să vizităm un *schul* („școală”)

evreiesc și să le vorbim copiilor despre vrăjitoria adevărată. După discurs, am mers cu toții să vedem *Harry Potter și Piatra Filozofală*. Eu și Morning Glory purtam veșminte magice, dar erau și mulți copii care aveau cape și mantii. Sala era plină ochi, așa încât a trebuit să stăm în spate. În timp ce urmăream publicul numeros format din toți acei copii, m-au străfulgerat mai multe gânduri.

1. Inspirație

Primul lucru care mi-a trecut prin minte a fost că mulți dintre copiii din public (și din alte publicuri similare din lumea întreagă în următorii ani, deoarece apar mereu cărți și filme noi) se vor inspira de aici pentru a deveni ei înșiși vrăjitoare și vrăjitori. Mi-am pus întrebarea: cum aș putea eu, ca vrăjitor practicant, să le vin în ajutor? Așadar, următorul meu gând a fost că, mai întâi de toate, copiii aceștia vor trebui să-și construiască un altar personal. Iar eu fac statuete pentru altare. De aceea m-am hotărât să creez două statuete speciale de altar, reprezentând un zeu și o zeiță, doar pentru copii.

Al treilea gând a fost că vei avea nevoie de un manual de vrăjitorie adevărată. Așa că, în timp ce lucram la aceste statuete, am început să schizez un plan a ceea ce ar trebui să conțină o astfel de carte. Am scris cuvântul înainte, „Monolog vrăjitoresc”, pe care l-am citit în cadrul ritualului nostru bardic de Îmbolg*, în cinstea lui Brigit, zeia irlandeză a inspirației creative. În următoarele luni, am continuat să scriu și să adaug și alte lucruri, rearanjând secțiunile și introducând note.



2. Sincronicități

Noile statuete au sosit de la fabrică la începutul lunii iunie 2002 și am creat un mic altar cu ele, după care am ținut un ritual pentru ca încercarea mea de a cuceri piața adolescenților să fie încununată de succes. Apoi, în timpul solstițiului de vară, am vizitat pentru prima dată New Age Trade Show din Denver, Colorado, pentru a-mi prezenta statuetele unor posibili cumpărători. Acolo m-am întâlnit cu o prietenă Wicca, Trish Telesco, care a scris aproape 40 de cărți despre vrăjitorie și magie. M-a mustrat puțin pentru că nu scrisesem încă nici o carte și s-a oferit să îmi facă cunoștință cu editorul ei de la New Page Books, care, din întâmplare, avea și el un stand acolo. Așa că m-am dus să vorbesc cu acești oameni deosebiți și, desigur, au vrut să știe ce carte intenționez să scriu. Le-am explicat ce idee îmi venise în legătură cu acest grimoar și le-am promis că le voi trimite un plan și schița unui capitol.

Cîteva săptămîni mai tîrziu, cu ocazia unui mare festival al magiei în cadrul căruia trebuia să țin un discurs, m-am întâlnit cu o prietenă care îmi pozase pentru una dintre statuete. Și mi-a spus că lucra acum ca editor pentru New Page! De acum, semnele sincronicității deveniseră mult prea vizibile pentru a mai fi ignorate. Cînd am ajuns acasă, am primit un buchet imens de flori cu un bilet pe care scria: „De la prietenii tăi de la New Page”.

3. Transpirație

În următoarele luni am comunicat în permanență, stabilind detaliile legate de aspectul cărții – conținut, format, imaginea de pe copertă, totul. Prin intermediul internetului, am

* Sărbătoarea luminii, celebrînd venirea primăverii (n.t.).

contactat alți înțelepți, magi, vrăjitori și oameni învățați pe care îi cunoșteam din comunitatea magică și am fondat Consiliul Cenușiu. Proiectul a stîrnit entuziasmul tuturor. Am recitat toate cărțile mele fantastice preferate în care personajele principale erau vrăjitori și am luat de pe rafturi zeci de lucrări magice, în care am început să caut tot felul de lucruri, împrăștiind cărți deschise peste tot, pe birou și podea. Am început, de asemenea, să urmăresc cu mult interes la televizor toate seriile în care rolul principal era deținut de magicopii liceeni: *Sabrina*, *Buffy*, *Roswell* și *Smallville*. Vroiam să epuizez toate resursele din acest domeniu. Și am început să scriu – în fiecare zi petrec cel puțin opt-zece ore în biroul meu. Mă gîndesc permanent la această carte – îmi apare chiar și în vise! Mă întîlnesc frecvent cu mulți din noii ucenici, cărora le arăt fiecare secțiune pe măsură ce o scriu, folosind-o drept material de studiu. Și mă voi elibera de toată această energie abia cînd voi trimite manuscrisul terminat spre a fi tipărit.

4. Manifestare

Iar acum, în cele din urmă, ții în mînă acest grimoar și citești aceste cuvinte. A luat ființă prin magie, plecînd de la o viziune inspirată. Iar tot ce a urmat a fost un proces care a avut ca obiectiv transformarea acestei viziuni într-o manifestare concretă. Așa lucrează magia adevărată – și poți face și tu asta. Tot ce trebuie să faci este să concentrezi cît mai multe aspecte ale vieții tale în preajma lucrului pe care încerci să-l realizezi, pînă cînd el îți captează toate gîndurile și toată atenția. Și astfel, modifici probabilitățile astfel încît, cum spunea sufrageta Susan B. Anthony, „este imposibil să eșuezi”.

*Pentru a realiza lucruri mărețe, nu trebuie doar să acționezi, ci și să visezi ;
nu doar să plănuești, ci și să crezi.*

(Anatole France)

Secțiunea a II-a. Spațiile pentru ritual

Lecția 1. Introducere: spațiile pentru ritual

Ritualurile pot fi desfășurate în multe tipuri de spații, unele temporare, altele permanente. Cercurile temporare pot fi construite în casă sau în locuri publice, cum ar fi parcuri sau săli de conferințe închiriate. În funcție de circumstanțe, un astfel de spațiu poate fi amenajat într-un mod elaborat, cu o Poartă, altare pentru fiecare pătrar, statuete, steaguri, stilp de Arminden, cerc de foc și alte lucruri. Sau, pur și simplu, se eliberează un mic spațiu în cameră și se aranjează un altar mic în mijloc. Lucrul cel mai important de reținut este că forma trebuie să respecte funcția. Iată câteva însemnări care te vor ajuta să creezi spații potrivite de ritual pentru cercul tău.

Lecția 2. Templele de interior

Orice spațiu adecvat de interior poate fi transformat într-un templu, atît timp cît există suficient spațiu pentru ca oamenii care doresc să-l folosească să se adune împreună într-un cerc. Dacă lucrezi de unul singur, nu vei avea nevoie de mult spațiu, iar descrierea pe care ți-am oferit-o privind modul în care poți crea templul în sanctuarul tău (3.IV.3, „Templul tău”) ar trebui să-ți fie de folos. Totuși, dacă intenționezi să officiezi aceste ritualuri cu trei sau mai mulți oameni, vei avea nevoie de un spațiu mai mare. Cercurile ar trebui să aibă un număr impar de centimetri în diametru. Cercul tradițional al vrăjitoarelor, de pildă, are un diametru de 2,7 sau chiar 3,9 m, pentru a furniza spațiu suficient pentru o întrunire completă a vrăjitoarelor (13 la număr). Dar grupurile mai restrînse se vor descurca și cu cercuri mai mici, de 2,1 sau 1,5 m.

Unii oameni chiar pictează un cerc ritualic pe podea, în templele lor, gravind adesea în interiorul său o pentagramă și marcînd zonele și punctele în culori diferite. Poate fi un cerc simplu în care se indică cele patru puncte cardinale sau unul complex, ca mandala cercului magic, pe care l-am desenat la 3.VI.2, „Cercul magic”. Îți sugerez să acoperi cu un covor cercul pictat cînd nu-l folosești.

Un mod prin care ai putea să-ți creezi un cerc magic permanent fără a mai fi nevoie să pictezi podeaua este să folosești o bucată mare de material (îți recomand negrul, ca să pară că te afli în cosmos). Un cearșaf pentru un pat imens ar trebui să aibă dimensiunea potrivită (2,5 m²). Găsește exact centrul cearșafului, împăturindu-l cu grijă în patru, pe diagonală, din colț în colț, și calcă-l. Fă un punct în centru cu cretă albă, după care

intinde cearșaful pe o platformă netedă de lemn sau pe podea, astfel încât să poți înfige pioane sau cuie în el (aceasta ar putea chiar să reprezinte o temă!).

Fixează cele patru colțuri ale cearșafului astfel încât să fie cât mai întins, fără cute. După care trece un cui subțire prin nodul de la capătul brîului tău. Bate-l în centrul cearșafului, dar nu foarte adânc, ca să-l poți scoate cu ușurință. Apoi, desenează cu creta un cerc în jurul primului nod. Acesta va avea un diametru de 2,1 m. Acoperă liniile de cretă folosind un marker, pentru țeșături. Acolo unde cutele călcate se întind dincolo de cerc, ajungând la colțurile cearșafului, folosește din nou markerul pentru țeșături ca să desenezi simbolurile celor patru pătrare.

Cînd crezi o zonă de ritual în interior, ai grijă să verifici alinierea punctelor cardinale! (Cred că fiecare vrăjitor ar trebui să considere busola un instrument magic esențial.) Simbolurile elementelor ar trebui fixate în cele patru pătrare. Ele pot fi simple, ca, de exemplu, candelor colorate (E = galben, S = roșu, V = albastru, N = verde) sau extravagante, ca altarele complexe, semipermanente pentru pătrare. Stabilește ce pereți sau colțuri ale templului tău se aliniază cel mai bine cu aceste puncte, după care decorează-le corespunzător. Unii atîrnă steaguri de diferite culori, marcate cu sigiliile corespunzătoare. Alții agață fotografii care le amintesc de fiecare dintre aceste puncte elementale – de pildă, nori, păsări sau un răsărit pentru Est; un vulcan care erupe, un fulger sau soarele pentru Sud; un peisaj marin sau o imagine subacvatică pentru Vest; munți, cristale sau un peisaj de iarnă cu multă zăpadă pentru Nord. Am confecționat chiar și un set de plăci de pus pe perete, reprezentînd aceste puncte, special în acest scop, și mulți oameni le folosesc: o zeiță-pasăre pentru Est; un zeu al Soarelui pentru Sud; o zeiță a mării pentru Vest și un Bărbat Verde pentru Nord. Iată-le:



Bărbatul Verde (Nord)



Zeița-Pasăre (Est)



Zeul Soarelui (Sud)



Zeița Mării (Vest)

Lecția 3. Cercuri în aer liber

E bine ca magia naturii să fie practică în aer liber, în păduri și pe pajiști, sub cerul înstelat și în jurul unui foc. Atunci cînd ritualurile sînt oficiate într-un loc împădurit, în special unul departe de „civilizație”, magia prinde viață într-un mod evident și subtil în același timp. Tot ce este viu va înflori; animalele sălbatice vor găsi zona pe placul lor și își vor face apariția într-un număr din ce în ce mai mare. Cei care sînt sensibili din punct de vedere extrasenzorial vor observa curînd că locul are o încălîcătură clară sau o anumită aură și vor vedea adesea zîne, spiriduși ai pădurii și alte spirite ale Naturii – mai întîi noaptea, iar apoi chiar și în timpul zilei.

Practicile mele și tradițiile magice (HOME) au evoluat la țară, în timpul celor opt ani petrecuți împreună cu ai noștri într-o comunitate din munții mendonezieni (din Mendocino), în NorCalifia. Eram o mină de oameni și nu aveam la dispoziție spații interioare suficient de largi pentru a ne desfășura ritualurile – cele mai mari case erau iurte rotunde cu diametrul de aproximativ 6 m. Așa că țineam toate ritualurile de grup în aer liber, chiar și în mijlocul iernii. Am început cu cercul de bază – acesta era doar o vatră pentru foc, în jurul căreia se putea sta jos. Aceasta este cea mai veche formă de cerc ritualic, prin care strămoșii noștri au devenit umani. Ne strângem în jurul unui foc magic, ne încălzim în nopțile reci, privim chipurile celorlalți iluminate de flăcările jucăușe, spunem povești, cântăm, batem la tobe, dansăm, ne interpretăm aventurile – ritual, dramă, muzică, poezie, mit –, toate acestea își au originea în jurul focului făcut triburilor preistorice.



De-a lungul anilor, cercurile simple din jurul focului de tabără au devenit din ce în ce mai complexe. La Annwn, am clădit vetre din pietre, am curățat iarba, am nivelat terenul și am construit băncuțe. Mai târziu, am plantat garduri vii cu flori în jurul perimetrului și am construit altare din piatră și lemn în cele patru pătrare. Au fost construite porți la intrările în cercul zinelor și cercul stîlpului de Arminden din ramuri împletite în arcade (cînd sînt folosite, se ornează cu panglici, clopoței și flori). La poarta de Vest a cercului zinelor a fost construit un pod basculant peste care să se treacă în lumea subterană de Samhain (în restul anului este legat și acoperit cu o plasă de pescuit). Deși am păstrat locașul pentru foc în centrul cercului Lunii și cercului Soarelui pe pajiștea lui Pwyll, cel din cercul zinelor a fost, în cele din urmă, înlocuit de un altar mare din pietre. Și, desigur, cercul stîlpului de Arminden are în centru stîlpul însuși.

Lecția 4. Altarele pentru ritual

Altarele reprezintă etapa principală în crearea microcosmosului unui ritual magic. Altarul este un model simbolic în miniatură al universului, conținînd reprezentări ale tuturor elementelor ce vor fi abordate. Diferitele tradiții magice au obiceiuri specifice privind poziționarea și împodobirea altarelor. De pildă, hindușii, musulmanii, evreii și creștinii își așază altarele spre est, în timp ce mai multe tradiții de vrăjitorie și magie ceremonială își pun altarele la nord. Sînt de părere că aceste aranjamente pot fi flexibile, în funcție de tema, anotimpul și scopul ritualului. Iată cîteva altare pe care le folosim în ritualurile noastre.

Altarul central

Acasă folosim aproape întotdeauna un altar central, chiar în mijlocul cercului. Singurele excepții sînt atunci cînd în locul altarului există un foc sau un stîlp de Arminden. Acest

altar reprezintă principalul punct de interes, în jurul căruia se petrece întregul ritual. E de preferat ca el să fie rotund ca Pământul însuși. Un altar de 45 cm înălțime și 60-90 cm în diametru ar fi ideal. O lampă foarte frumoasă, joasă, rotundă sau măsuțe de cafea de dimensiuni corespunzătoare pot fi găsite repede (și la prețuri modeste) în magazinele de mobilă second-hand; ai putea chiar să-ți faci tu singur un altar, tăind un cerc dintr-un placaj și fixându-l pe o bază.

Altarul central este, de regulă, ridicat în așa fel încât să poată fi văzut dinspre sud, ca și cum ar fi o hartă. Este de preferat să fie acoperit cu o perdea de altar având o culoare și un material adecvate ocaziei. Eșarfele pătrate de mătase sînt foarte populare, dar și alte materiale pot fi utilizate, atît timp cît sînt în ton cu tema ritualului (nu îți recomand modelele scoțiene, carourile sau pozele cu Mickey Mouse...). Materialele cu imprimeuri, vopsite, sau baticurile sînt adesea scoase la vînzare în piețele magice, dar ai putea să-ți confecționezi și tu unul, pictînd orice, de la o simplă pentagramă pînă la o „mandală a cercului magic”. Deoarece multe ritualuri au teme de sezon, culorile adecvate fiecărui anotimp sînt întotdeauna o soluție bună: roșu și verde pentru Crăciun, roșu pentru Brigit, auriu pentru Recoltă, portocaliu și negru pentru Samhain, verde pentru restul (vezi 4.VI, „Roata anului”).

În mijlocul altarului central plasăm de obicei figurine reprezentînd zeul sau zeița pe care am dori să-i avem ca invitați în cerc cu ocazia acestui ritual (am creat o întreagă colecție de asemenea statuete de-a lungul timpului). Uneori se poate folosi o oglindă, dacă dorești să reflectezi și să evoci divinitatea înlăuntrul fiecărui participant. De obicei, punem două luminări subțiri de fiecare parte a acestor statuete, culorile lor variînd în funcție de anotimp și/sau scopul ritualului. În absența unor figurine, luminările reprezintă ele însele zeul și zeița. De fapt, luminările reprezentînd bărbați și femei pot fi procurate din aproape orice magazin cu produse ezoterice. Candelabrele pot fi confecționate din metal, sticlă sau ceramică în forme simbolice.

Alte obiecte de pe altar vor fi chiar cele folosite în cadrul ritualului. Acestea ar putea include uleiuri pentru ungere, tămii sau ierburi, o copie a scenariului ritualului (probabil sub forma unui pergament), instrumente de prezicere (un pachet de cărți de tarot, un glob de cristal, rune, o oglindă neagră...), materiale necesare vrăjilor, fotografiile unor oameni care trebuie să fie vindecați (sau ale celor dragi trecuți în lumea umbrelor – într-un ritual Samhain); figurine ale unor animale-totem reprezentînd oameni sau animale etc. Printre lucrurile din altar, strecurăm adesea și ornamente de sezon – de pildă, cununii din frunze de stejar și iederă de Crăciun, flori primăvara, boabe și fructe vara și toamna, oase de Samhain și așa mai departe. Folosește-ți imaginația!

Altarele pătrarelor

Comunitatea noastră este într-adevăr pasionată de altare și, de aceea, avem foarte multe. În spațiile în care se desfășoară ritualul, fie înăuntru sau în aer liber, există adesea altare pentru fiecare pătrar din afara cercului real. Acestea variază de la rafturi simple pe suporturi de perete, ca în Templul din Annwn, pînă la structuri mari din piatră și lemn din cercurile zinelor, Lunii și Soarelui din Annwn. Aceste altare pot fi destul de fanteziste, deoarece scopul lor este de a slăvi spiritele elementale.





Vest

Un prim avantaj ar fi că, dacă ai altare pentru fiecare pătrar în afara cercului, nu va mai trebui să pui toate obiectele specifice elementelor pe altarul central! Pentru ritualurile complexe, în special cele care în toată noaptea și se desfășoară în aer liber, o mare parte din instrumente vor fi păstrate



Nord

pe altarele pătrarelor corespunzătoare, atunci când nu sînt folosite. Tămia va fi ținută pe altarul estic împreună cu sabia templului; luminările ritualului vor fi ascunse în cel sudic; apa, sucii, cafeaua și alte băuturi sînt păstrate pe cel vestic; iar altarul nordic va păstra pinea, fructele și alte alimente folosite în timpul ritualului.

Așadar, altarul estic poate fi construit din ramuri împodobite cu panglici galbene, clopoței, pene, spiriduși și clopoței de vînt. Altarul sudic poate fi buturuga unui copac doborît de fulger, cu pietre de lavă, mătăsuri roșii, un dragon și un vas pentru foc. Altarul vestic poate fi făcut dintr-un lemn plutitor acoperit cu cochilii asortate, cu o sculptură reprezentînd o sirenă și un potir mare cu apă. De asemenea, la vest, ca poartă spre lumea de dincolo, am putea avea un altar special închinat celor trecuți în lumea umbrelor. Am putea pune aici o luminare neagră sau un craniu, precum și fotografii și alte obiecte care le-au aparținut celor dragi ce au părăsit această lume. Altarul nordic este întotdeauna construit din piatră – o piatră mare și netedă ar fi soluția ideală. Poate fi decorat cu cristale și ghivece de plante, în special ferigi și mușchi.



Sud

Altarele domestice

Este greu să-mi imaginez o casă magică fără cel puțin un altar domestic. În comunitatea noastră, astfel de altare au tendința de a se înmulți la fel de repede ca iepurii ajungîndu-se ca fiecare spațiu orizontal să fie transformat într-un altar și fiecare spațiu vertical să devină o bibliotecă! Aceste altare au fost create în cinstea diferiților zei și zeițe care ocupă un rol important în viața noastră. De aceea, principalul altar al familiei Ravenheart se află pe policioara șemineului din salon și este dedicat în primul rînd Mamei Geea și zeiței Brigit (patroana muncii creatoare). Dar avem și un altar de tămăduire dedicat lui Kwan-Yin, unul în cinstea zeiței Afrodita și a zeului Eros în dormitor, un altar dedicat lui Ti'en Hou pentru a ne purta noroc în afaceri și multe altele – în jurul casei și în camere.

Altarele domestice pot fi încorporate destul de ușor în biblioteci, dar pot fi așezate și pe birouri, dulapuri sau în vitrine. Un altar poate fi pus într-un colțisor din dormitor, într-o nișă din camera unde se coase sau într-o debara corespunzătoare. Aceste altare nu sînt potrivite pentru ritualurile de grup, ci mai degrabă pentru ritualurile, rugăciunile și slava adusă de o singură persoană sau de o familie. Lucrul cel mai important este să fie păstrate curate și îngrijite – nu lăsa praful și pinza de păianjen să le acopere!

Altarul tău personal

Am acoperit deja acest subiect în I.II, „Creează-ți propriul altar”, așa că nu voi insista mai mult.

Lecția 5. Sanctuarele

Ca idee, *sanctuarele* sînt similare altarelor, dar, de obicei, sînt mai focalizate și permanente. Există nenumărate variante – sanctuarul poate fi aproape orice, de la o construcție elaborată cu odăi și uși care duc spre scene diferite pînă la o simplă cutie cu obiecte și relicve sacre sau doar un monument ori memorial în cinstea unei persoane.

Religioase

Sanctuarele religioase iau adesea forma unor temple în miniatură închinat anumitor zei sau zeițe – ceva în genul unor căsuțe pentru păpuși. O formă destul de răspîdită este acel tip de dulăpior sau cutie închisă la culoare, care poate fi decorată atît în interior, cît și în exterior. Adesea, ele au uși ce pot fi ținute închise sau deschise, iar interiorul este pictat. Principala piesă a unui astfel de sanctuar este o imagine reprezentînd un zeu, o zeiță, un sfînt sau chiar un mentor, ca acele sanctuare create de adepții unui guru indian. Poate fi o statueta, o fotografie sau o altă reprezentare (ce include un lucru pur simbolic, cum sînt sanctuarele taoiștilor chinezi – simpli stîlpi și praguri, toate vopsite în roșu).

Multe biserici și temple au nișe în pereți, unde se află statuete reprezentînd sfinți și divinități. Hindușii, budiștii, grecii, românii și egiptenii antici, precum și alte popoare au ridicat astfel de altare pe teritoriile lor. În țările catolice, pretutindeni vezi sanctuare închinat Fecioarei Maria. Statuetele din aceste sanctuare variază ca dimensiune, de la reproduceri mici din plastic la statui gigantice și impozante, de cîteva ori mai mari decît statura unui om. Unul dintre principalele lucruri care îți atrag imediat atenția sînt ofrandele lăsate de pelerini. La baza altarului poți găsi luminări, tămîie, flori și lucruri personale, toate îngrămădite unele peste altele. Sanctuarele de tămăduire, foarte încărcate, pot fi sprijinite cu ajutorul unor proptele. Am văzut un sanctuar închinat Fecioarei Maria sus, în munții din Peru, care avea în jurul său mii de pietre de riu de mărimea unei mingi de fotbal. Se pare că o parte a pelerinajului consta în a căra astfel de pietre de la riul aflat foarte departe, pînă sus pe munte.

Cînd ești în mijlocul naturii, și se întîmplă uneori să te trezești într-un loc special. Simți că acel loc emană o energie aparte. Ar putea fi biodiversitatea, numeroasele specii de copaci, păsări sau animale, formațiuni de pietre cu forme ciudate sau, pur și simplu, un loc frumos. Ai putea fi inspirat să slăvești acest loc printr-o rugăciune sau un mic ritual. Toate acestea ar putea să se petreacă doar în mintea ta, vizualizînd un cerc sau un altar, dar nu e greu nici să-ți construiești un mic sanctuar religios. Nu tulbura frumusețea

acestor locuri, dar a așeza niște pietre, flori și alte asemenea lucruri la pătrare nu deranjează, de obicei, cu nimic; și ce te oprește să folosești o anumită piatră, un copac sau un pîrîu drept centrul altarului sau cercului tău?

Comemorative

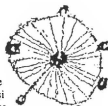
Sanctuarele comemorative sînt denumite memoriale. Unele dintre ele pot avea forma unor temple mici, ca monumentul lui Lincoln, cu o statuie reprezentînd persoana comemorată. Altele pot fi simbolice, ca Monumentul Washington, care este un *obelisc* înalt în stil egiptean, cunoscut și drept „Acul Cleopatrei”. Cimitirele sînt locuri obișnuite, în care poți găsi sanctuare comemorative închinatelor celor dragi trecuți în lumea umbrelor. De multe ori, chiar piatra de pe mormînt devine un astfel de sanctuar, deoarece prietenii și rudele îndurerate o decorează cu fotografii și flori. Mormintele unor oameni celebri pot deveni sanctuare de pelerinaj – am vizitat odată mormîntul lui Jim Morrison (poet și solist al formației The Doors) din Paris, Franța, și toată zona era acoperită cu flori, poezii și ofrande aduse de nenumărații săi fani – iar asta după decenii de la moartea sa. Memorialele de război sînt adesea considerate sanctuare – în special Memorialul ridicat în Washington, D.C., în cinstea eroilor căzuți în Vietnam.

Alte sanctuare comemorative sînt cele pe care le vezi uneori la marginea drumului, acolo unde a murit cineva în urma unui accident. Se va ridica probabil o cruce, cu numele persoanei decedate și vei vedea poate chiar și o fotografie a sa. Uneori sînt flori, bilete, panglici pe care sînt trecute rugăciuni și alte ofrande, așa cum poți vedea într-un cimitir. După distrugerea turnurilor gemene World Trade Center din New York, pereții și gardurile clădirilor din jur erau acoperite cu fotografii și obiecte în amintirea celor dispăruți. Dacă vizitezi un astfel de memorial, vei avea parte de o experiență foarte emoționantă și vei vărsa multe lacrimi.

Lecția 6. Cercurile vracilor

Cercurile vracilor sînt cercuri mari, evidențiate prin inele de pietre așezate pe pămînt, avînd în centru o *movilă* de piatră și spițe radiale de pietriș. Pe cercul exterior, acolo unde spițele se intersectează, se găsesc, de obicei, pietre mari sau movele. Întreaga structură seamănă cu o roată de căruță imensă, întinsă pe pămînt, de aceea denumirea a fost folosită pentru prima dată cu referire la cercul din Big Horn (Wyoming), cel mai sudic cerc cunoscut. „Vracii” din acest nume arată importanța religioasă pe care o avea pentru băștinași.

Zeci de astfel de cercuri, dintre care multe au un diametru mai mare de 12 m, au fost construite în zonele izolate din vestul Statelor Unite și Canada de către amerindieni. Două treimi din cele 70 cunoscute se găsesc în Alberta. Unul dintre ele, cercul din Majorville, conține o movilă centrală enormă de 9 m în diametru, înconjurată de un cerc de pietre cu un diametru de 27,5 m. Douăzeci și opt de spițe leagă movila din centru de



Cercul vracilor
din Big Horn

cercul exterior. Mai multe tehnici de datare au scos în evidență faptul că movila centrală a fost construită în urmă cu aproximativ 4 500 de ani! Se pare că ea a servit drept centru ceremonial pe parcursul citorva mii de ani. Magia vânătorii sau fertilitatea bivoliilor au jucat un rol în aceste ritualuri, dar semnificația mai profundă a locului s-a pierdut odată cu trecerea timpului.

Una dintre cele mai interesante teorii este că aceste cercuri medicinale ilustrează alinieri semnificative ale stelelor. Astronomul John Eddy a sugerat că linia trasată între movila centrală și una periferică din cercul din Big Horn indică punctul de unde răsare Soarele în timpul solstițiului de vară. Au fost propuse și alte alinieri pentru cercurile vracilor, atât cu răsăritul în timpul solstițiului de vară, cât și cu anumite stele luminoase ca Aldebaran, Rigel sau Sirius. Așadar, probabil că aceste cercuri au funcționat drept calendar, pentru a marca cea mai lungă zi a anului. După cîte se pare, un astfel de calendar era folosit pentru stabilirea ritualurilor importante.

Îți poți construi propriile cercuri medicinale ca o partidă de Șahul elfilor, folosind pietre care se găsesc din întâmplare prin preajmă. Uneori, aceste cercuri sînt create pe pajiști sau în grădini, iar oamenii aduc pietre speciale pentru a marca movila centrală și locurile în care spițele se alătură cercului exterior. Acestea pot fi asamblate într-o zonă pietroasă – de pildă, într-un parc sau în sălbăticie – și vor fi lăsate intacte pentru a fi găsite și de alți vizitatori.

Lecția 7. Ansamblurile de tip *henge* și cercurile de piatră

Dacă ai spațiu suficient pentru a-l asambla, poate fi chiar distractiv să construiești un cerc de piatră în jurul spațiului tău pentru ritual! Astfel de cercuri sînt adesea denumite *henge*, datorită celebrului Stonehenge din Anglia, dar, din punct de vedere tehnic, acest termen nu este corect. Structurile *henge* („lucruri agățătoare”) sînt simple incinte circulare delimitate de o ridicătură la exterior și un șanț în interior. Una sau mai multe intrări duc spre centru. Cele mai vechi *henge*-uri au fost construite începînd cu 3300 î.Hr., iar cele mai mari se întind pe suprafețe de pînă la cinci acri. Ridicătura se găsește în afara șanțului, deci nu serveau ca incinte defensive, ci, mai degrabă, ca locuri de întîlnire religioase și ceremoniale. Unele *henge*-uri au cercuri de pietre în interior, în timp ce altele conțineau cîndva aranjamente circulare de stîlpi din lemn.

Cercurile din pietre sînt mult mai răspîndite decît *henge*-urile. Mai există astăzi cel puțin 900, deși multe dintre ele au fost, cu siguranță, distruse în numele „progresului”. Cel mai renumit este Stonehenge din Wiltshire, a cărui istorie extrem de complexă depășește cu mult un mileniu. O mare parte din ce se vede astăzi reprezintă ultima fază a construcției de formațiuni de pietre verticale în interiorul terasamentului și șanțului și a fost probabil încheiată în jurul anului 1700 î.Hr. Și nu este adevărat,



Stonehenge nu a fost ridicat de druizi; au ratat momentul construcției cu peste o mie de ani!

Au existat nenumărate opinii exagerate privind rolul acestor cercuri, de la piste de aterizare pentru OZN-uri pînă la observatoare astronomice. Marea majoritate au evoluat din primele *henge*-uri, funcționînd ca locuri de întîlnire a triburilor în scopuri multiple, pentru a oficia ritualuri legate de anotimpurile și fertilitatea Pămîntului. Ca și în cazul cercurilor vracilor, anumite pietre se aliniau cu stele luminoase speciale și cu răsăritul Soarelui în timpul solstițiilor, servind astfel drept calendare anuale, în același mod în care cadranul solar indică orele.

Cînd regretatul profesor Alexander Thom a analizat mai mult de 1 000 de structuri *megalitice* („piatră mare”) din Insulele Britanice și vestul Franței, a fost foarte surprins să afle că toate acestea fuseseră construite cu aceeași unitate de măsură. Thom a denumit această unitate *iard megalitic* (IM), deoarece era foarte apropiat ca dimensiune de yardul imperial britanic, avînd 83 cm.

Lecția 8. Labirinturile

Cuvîntul *labirint* înseamnă „casa *labrys*-urilor”, iar *labrys*-ul era toporul cu două tășuri folosit în ritualurile din Creta antică. Legenda ne spune că Tezeu a ucis Minotaurul în centrul labirintului din Knossos, Creta, reușind să iasă cu ajutorul unui ghem de ață pe care i l-a dat prințesa Ariadna. Labirinturile pot fi create ca simple desene ori gravate în lemn sau lut, astfel încît să le poți urmări cu privirea sau degetul.

Labirintul combină imaginile cercului și spiralei într-o cale șerpuită, dar care are un scop. Labirintul reprezintă călătoria spre centrul nostru și din nou afară, în lume. În labirinturile în mărime naturală te poți plimba, ca exercițiu de meditație. Calitățile sale tămăduitoare sînt atribuite uneori mișcărilor trupului din timpul mersului sau influenței cîmpului magnetic al Pămîntului. Labirinturile din catedralele creștine reprezentau „Drumul spre Ierusalim” și drumul sufletului spre mintuire în Orașul Sfînt din centrul său – inițial, pelerinii pocăiți se tirau în genunchi tot acest drum, sfîșiați de durere.



Din Antichitățile lui Montfaucon, secolul al XVI-lea



Există mai multe tipuri de labirinturi, care sînt adesea confundate. Oamenii nu percep diferențele dintre ele. Un prim tip seamănă cu un joc puzzle care trebuie rezolvat. Are ramificații și alei infundate. Dar tipul cel mai important este *unicursal*, cu un singur circuit. Nu există ramificații sau alei infundate. Singura cale te duce în centru (și poate te ajută și să ieși).

Cel mai vechi model este labirintul clasic cu șapte inele, descoperit pe monedele din Creta antică și în multe alte locuri din lume – din Spania în Scandinavia și din Arizona pînă în Afganistan. Un exemplar a fost descoperit într-un mormînt neolitic vechi de 4 000 de



ani din Sardinia. Acesta poate fi proiectat cel mai ușor, fără a dispune de echipamente sofisticate de măsurare. Am creat mai multe labirinturi de acest tip pe plajele nisipoase sau în iarba înaltă cosită de pe cimpuri.

Acest model arhetipal de labirint cu șapte inele a dominat lumea întreagă timp de milenii. Succesorul său imediat, labirintul-mozaic roman, a supraviețuit și în epoca modernă, sub forma unei margini

late care încadrează un tablou central, reprezentându-l de obicei pe Tezeu omorînd Minotaurul. Calea cu nouă inele a modelului pătrat roman umple metodic un pătrar, înainte de a trece la următorul, unde se repetă modelul.

Un mare progres s-a făcut odată cu dezvoltarea modelului labirintului medieval. Acesta avea unsprezece inele, iar căile erau distribuite liber prin cvadrante. În contrast cu modelul roman pătrat, acestea erau de obicei rotunde sau octogonale. Exemplarul cel mai vechi care s-a păstrat intact datează din 1235 d.Hr. și este asamblat din mozaic în podeaua catedralei Chartres din Franța. L-am vizitat și



Labirint roman

m-am plimbat prin el. Acest model din Chartres a devenit foarte popular, în special printre creștinii New Age, și a fost reprodus în multe locuri (inclusiv biserici) în ultimii ani. Într-adevăr, acum există „Proiecte de labirint”, care ajută la înființarea lor pretutindeni.

Cu cîțiva ani în urmă, am creat un nou model unic de labirint. Calea (în acest caz, linia plină) se desfășoară în jurul unor imagini înălțate ale zeiței și zeului încornorat. L-am denumit *Dearinth*, care înseamnă „Casa zeilor” sau templu.

Îți poți crea propriul labirint, din materiale care îți sînt la îndemînă. Îți sugerez o variație a modelului clasic



Labirintul Chartres

cretan, care oferă o cale directă afară din cerc, astfel încît mai mulți oameni să se poată plimba prin el fără să se ciocnească unul de altul în drum spre ieșire. Un astfel de model este numit *labirint procesional*.

Acest model poate fi reprodus pe pămînt cu var, pietre, cărămizi sau chiar cu un lanț lung sau o frînghie. Poate fi trasat în nisip pe plajă, modelat în iarba înaltă cu o mașină de tuns sau pe gazonul



Dearinth

tuns și plantat cu flori, pentru a rezista mai mult timp. Poate fi chiar marcat pe podea cu o bandă adezivă sau pictat pe o bucată mare de pînză. Tot ce trebuie să faci ca să-l marchezi este să începi din mijloc și să folosești un compas pentru a grava o serie de șapte poteci de cercuri concentrice, fiecare îndeajuns de largă încît să te plimbi prin el (lasă, desigur, loc și pentru barieră). Apoi, leagă inelele de arcuri ca în modelul prezentat, pentru a crea o cale continuă, spiralată.

„Construiește-l și vor veni.” Îți garantez că nu vei fi singurul care se va distra, ci vor veni oameni de peste tot, doar ca să se plimbe prin labirintul tău!



Labirint procesional

Resurse

Statuetele de zei și zeițe și plăcile elementale pentru pereți făcute de mine (inclusiv un minialtar Dearinth) pot fi văzute pe site-ul www.MythicImages.com.

Tapiserii mari, imprimate cu labirinturi și modele de celtice pot fi procurate de la www.AncientCircles.com/textiles.

Toate tipurile de modele și obiecte de labirint – precum și instrucțiuni detaliate pentru a-ți desena propriul labirint – sînt puse la dispoziție de Labyrinth Enterprises pe site-ul www.labyrinthproject.com.

Secțiunea a III-a. Despre ritualuri

Lecția 1. Introducere la ritualuri

(extras din „Creating Rituals” de Hallie Inglehart – *HOME Cooking*, 1997)

Ritualurile sînt un mijloc de a ne concentra și a ne conștientiza energia și atenția. Cu toții desfășurăm ritualuri pe parcursul unei zile – unele în mod mai conștient decît altele –, care ne influențează și ne susțin atitudinile și comportamentul. Ne îmbrăcăm dimineața, ne sărbătorim aniversările, ne întîlnim cu ceilalți, marcăm evenimentele importante din viața noastră. Acea calitate care transformă viața „obișnuită” într-un ritual este foarte subtilă. Simplul fapt de a aprinde o luminare sau a arde tămîie nu constituie un ritual, dar starea de spirit și conștientizarea care îl însoțesc sau apar în urma lui reprezintă un ritual. Ritualul este o metaforă pentru viața trăită în mod conștient.

Mitologia, arheologia, lingvistica, arta și istoria ne vorbesc despre ritualurile magice pe care le desfășurau strămoșii noștri. Peșterile, ca niște pîntece ale Pămîntului-Mamă, erau locuri din sînul naturii în care se practicau ritualurile legate de naștere și renaștere, iar animalele și plantele sculptate și pictate, marcajele ciclurilor lunii și anotimpurilor, păstrate încă în unele dintre aceste peșteri, sînt mărturii vii ale ritualurilor antice. În trecut, ritualul era o celebrare complexă și o expresie a creativității umane și regenerării ciclice. O mare parte dintre artele noastre – teatru, poezie și muzică – au evoluat inițial ca părți ale unui proces de creare a ritualurilor. Pe măsură ce oamenii s-au depărtat de Natură și de sinele lor lăuntric, artele s-au izolat unele de altele și s-au despărțit de sursa lor spirituală originală de unificare. Cu toate acestea, încă mai putem simți forța spirituală a ritualului în capodoperele artistice. Energia spectacolului este foarte similară cu cea a ritualului: concentrarea intensă, canalizarea energiei, schimbul de energie între actori și public.

Lecția 2. Tradiția domestică

Am învățat vrăjitoria pe care o știu astăzi de la mai mulți profesori și am fost inițiat în mai multe grupuri. Totuși, tradiția magică de care sînt cel mai apropiat este Ordinul Sfînt al Mamei Pămînt sau



HOME. Ea a debutat în toamna anului 1976, când, împreună cu soția mea, Morning Glory, am ajuns în Eugene, Oregon, unde am întâlnit-o pe Anna Korn. Ea fusese inițiată în tradiția britanică a vrăjitoriei dianice (centrată pe Diana, zeița Lunii) de către Mark Roberts și Morgan McFarland din Texas. Morning Glory își crease propria „Wicca șamanică” din experiențele sale personale și din lucrările apărute. Eu fondasem The Church of All Worlds și fusesem pregătit în *Stregha* italiană și în magie ceremonială de către Deborah Letter din St. Louis, precum și în „druismul” din Ozark, mitul și ritualul din Grecia și Egipt. Toți trei am integrat respectiva pregătire de care beneficiasem într-un sistem coerent, creînd astfel Sabatul *Ithil Duath* („Umbra Lunii”). În acea iarnă și în primăvara care a urmat, eu și Morning Glory am adunat la un loc toate materialele și practicile, într-un curs de magie pe care l-am predat la Lane Community College ca „Șamanism celtic”.

În iulie 1977, eu și Morning Glory ne-am mutat la Coeden Brith („Pădurea pestriță”), o parcelă de 220 de acri a comunității de 5 600 de acri din NorCalifia, numită ferma Greenfield. Coeden Brith era deținută de Alison Harlow. Parcela de 55 de acri din vecinătate fusese cumpărată recent de Gwydion Pendderwen, un bard de origine galeză și co-fondator al Tradiției Zinelor. Împreună am pus bazele Ordinului Sfint al Mamei Pământ, un ordin magic ritualic al protecției pământului.

Printre locuitorii acestei comunități, se mai aflau unii pregătire în Tradiția Zinelor, Wicca dianică, Noul Ordin Reformat al Zorilor Aurii, practicile hinduse și cele amerindiene. Am început să ne întâlnim și să practicăm împreună magia, iar în următorii opt ani, prin ciclurile Lunii, riturile de trecere, celebrările anotimpurilor și practicile de zi cu zi, am împletit totul într-o tradiție unică ce a luat naștere chiar din propriile noastre experiențe cotidiene trăite pe acest pământ magic, creînd astfel o nouă cale magică: HOME. Suportul de curs pe care l-am elaborat împreună cu Morning Glory pentru orele ținute în Eugene au stat la temelie *Grimoarul de lumini și umbre*.

Cercurilor noastre li s-au alăturat și alți membri ai comunității Greenfield și, astfel, tradiția noastră a înflorit. Am sădit copaci și am construit grădini, am crescut câprioare și unicorni, am cîntat și am spus povești în jurul focurilor de tabără. Ni s-au născut copiii pe acest pământ, au fost binecuvîntați în ritual și crescuți în cerc, asimilînd obiceiurile și tradițiile noastre. În comunitatea noastră magică din ce în ce mai numeroasă, chiar am trăit viețile legendare ale strămoșilor noștri ancestrali care erau organizați în triburi. În 1983, Anodea Judith a fondat *Școala stilurilor de viață*, introducînd un program de formare – „Magick 101” – pe baza ritualurilor și materialelor pe care le elaborasem de-a lungul anilor în comunitatea noastră. Mulți oameni au urmat aceste cursuri și au fost inițiați în tradiția magică HOME. Între timp, ne-am mutat cu toții în alte ținuturi. În 1997, am scris și editat primul dintre cele trei volume ale unei cărți numite *HOME Cooking*. Dar apoi viața și munca m-au dus pe un alt drum, deoarece am început să sculptez statuete de zei și zeițe pentru colecția mea de reprezentări mitice și nu am mai reușit să termin celelalte volume.

Cînd Gwydion a fost ucis într-un accident de mașină de Samhain, în 1992, comunitatea noastră a fost copleșită de o profundă tristețe, deoarece era prima dată cînd moartea ne vizita familia. Ritualurile noastre au căpătat un aspect nou, mai întunecat, fiindcă am creat rituri și priveghiuri funerare, explorînd Lumea de Dincolo cu ajutorul Misterelor mitice ale festivalurilor Samhain, Noaptea Walpurgiei și Eleusinia.

Lecția 3. Planificarea ritualului

(de Anodea Judith – din *HOME Cooking*, 1997)

Eu și Anodea am lucrat împreună peste 25 de ani la multe ritualuri importante, programe de instruire și alte proiecte. Ea este autoarea cărții *Wheels of Life: A User's Guide to the Chakras* (pe care am ilustrat-o) și a altor lucrări ce au sincronizat sistemele magice din Est și Vest. Iată câteva întrebări importante care ar trebui adresate, în opinia autoarei, în momentul planificării unui ritual:

- 1. Care este scopul ritualului?** De ce faci asta, ce vrei să realizezi, care este problema pe care dorești să o rezolvi? Poți răspunde absolut orice: vrei să distrugi armele nucleare sau vrei pur și simplu să te distrezi. Răspunsul tău va dicta tema ritualului.
- 2. Când are loc ritualul?** Ce perioadă a anului, a anotimpului, ciclului Lunii, ce moment din zi sau din noapte, din viața ta sau a grupului (de pildă, inițiere, încheiere etc.) sau ce moment dintr-o succesiune de ritualuri – de exemplu, ritualuri planetare sau ale chakrelor care pot avea loc într-o anumită ordine.
- 3. Cui se adresează și cine va lua parte la el?** Include un număr de oameni, nivelul experienței, vîrsta, abilități fizice, copii, grup format numai din femei, numai din bărbați, cerc intim închis, ritual public – sau oricare dintre acestea.
- 4. Pe cine vrei să influențezi?** Răspunsul acesta este puțin diferit de nr. 1 și ar putea fi trecut cu vederea dacă nu vrei decât să te distrezi. Dacă scopul tău este să distrugi armele nucleare, poate că vei dori să influențezi politicienii de la Casa Albă ori familiile din vecinătate, să le inspire să trimită scrisori unui membru al Congresului. Trebuie adăugat aici un avertisment, pentru ca acțiunea ta să nu se transforme în manipulare, care este deopotrivă obositoare și de o etică îndoielnică.
- 5. Unde va fi oficiat?** Înăutru, afară, într-o casă, un templu, o sală de clasă etc.
- 6. Cît ar trebui să dureze?** Răspunsul are legătură cu nr. 2 și nr. 3, deoarece ritualurile în aer liber, desfășurate noaptea, trebuie să fie mai scurte decât celelalte. Ar trebui, de asemenea, să se ia în considerare și persoanele care vor fi prezente. De exemplu, copiii nu au răbdare să participe la ritualurile lungi. Planificarea timpului este importantă, iar părțile ritualului ar trebui, de asemenea, dinainte stabilite (de exemplu, alcătuirea cercului: cinci minute; invocațiile: zece minute etc.).
- 7. Cu ce vei lucra?** Dacă se desfășoară afară, cînd este lună plină, ai deja timpul și locul și alte elemente legate de acestea. Virful muntelui îți oferă ceva, oceanul altceva. Ce instrumente ai, ce invocații, aptitudini, oameni, robe, dansuri, incantații? Alege toate lucrurile disponibile conform grimoarului tău și Cărții Umbrelor și selectează-le pe acelea pe care le consideri potrivite. S-ar putea să nu ai nevoie de toate, dar le vei putea clasifica și aranja mai târziu, cînd ai deja planul ritualului.
- 8. Care vor fi principalele tehnici de lucru?** Meditația, dansul, incantația, tămăduirea, mersul, tobele – care dintre toate acestea este cea mai potrivită scopului și temei ritualului?
- 9. Cum reprezintă într-un microcosmos ce ai vrea să realizezi?** Dacă vrei să traversezi Abisul, cum poți realiza acest lucru într-un ritual? Dacă vrei să deschizi inimile oamenilor, cum poate fi simbolizat acest lucru într-un mod direct, subliminal?
- 10. Ce ar trebui să se găsească pe Altar?** Acest lucru decurge din simbolismul răspunsului de la nr. 9. Dacă lucrezi cu Aerul, atunci ar trebui să folosești pene și

tămie : dacă lucrezi cu Pământul, ai putea folosi cristale. Ai putea utiliza elemente de sezon pentru fiecare anotimp în parte.

După ce s-a răspuns la toate aceste întrebări, ar trebui să se întrevadă o orientare generală. Fii creativ. Caută liniile fluxului și vezi cum o componentă duce spre o altă într-un mod natural și armonios, toate alimentând tema centrală și scopul ales. Odată ce tema a fost clarificată și știi cu ce trebuie să lucrezi, aceste răspunsuri pot completa structura ritualului (vezi 4.IV.2, „Structura ritualului”) pentru a crea astfel adevărata ceremonie. Lasă loc de suprapunere și repetiție, ca în refrenul unui cântec. Este cu mult mai important să simți că ritualul chiar *funcționează* decât să te concentrezi asupra fiecărui detaliu. Experimentează noi și noi lucruri și fii conștient de faptul că *nu* există doar „o singură cale adevărată”.

Lecția 4. Etica magiei și ritualului

(de Anodea Judith – din *HOME Cooking*, 1997)

Toate lucrurile sînt strîns legate unele de altele. Toate elementele vieții – copacii, vremea, emoțiile pe care le simțim, cuvintele pe care le rostim, momentul zilei și felul cum ne mișcăm – depind unele de altele, se întretes într-un mod complex în cadrul unui câmp mai vast care ne înconjoară. Ceea ce afectează un element le afectează pe toate, așa cum spune și dictonul : „Precum deasupra, așa și dedesubt.” Ce se întîmplă în afară se întîmplă și înăuntru și viceversa. Diferitele planuri existente nu sînt decît oglinzi unele pentru celelalte, în care se reflectă chiar sufletele noastre. Magia nu este, astfel, decît un microcosmos al forțelor mai mari – un microcosmos îndeajuns de redus încît să poată fi influențat, dar care, la rîndul său, influențează forțele mai mari care altfel ar părea că există în afara ființei noastre.

Magia nu manipulează acest câmp, ci urmează mai degrabă liniile naturale ale forței, căci Viața se scurge în fluxul Timpului. În acest flux, nimic nu este staționar sau stagnant, totul se află într-o permanentă mișcare și schimbare. Tocmai datorită acestei mișcări fluide devine magia posibilă deoarece, în procesul schimbării, putem să atingem și să creăm noi realități, pe măsură ce forțele Vieții călătoresc de la haos pînă la manifestare.

Deoarece toate lucrurile din lumea magică sînt interconectate, apare o problemă interesantă de etică. Noi nu sîntem separați de acest câmp, așa cum nu sînt nici acțiunile noastre, nici rezultatele lor. Astfel, magia a construit în interiorul său propriul sistem sacru imun. Toate acțiunile noastre de pe tărîmul magic vor avea repercusiuni în cîmpul din jurul nostru și, în consecință, în noi înșine. Magia poate fi, în realitate, unul dintre cele mai rapide sisteme karmice cu reacție inversă pe care le-am putea experimenta !

Toate acestea sînt rezumate în sfatul Wicca : „Dacă nu rănești pe nimeni, poți face orice dorești”. Aceasta înseamnă că suveranitatea voinței personale este profund respectată, în măsura în care ea nu face rău sau nu afectează drepturile celorlalți. A face altfel ar însemna să deteriorezi țesătura fundamentală care leagă toate lucrurile, ceea ce se va întoarce împotriva practicantului. Totuși, dacă acționezi asupra voinței unei persoane, trebuie să-ți asumi răspunderea – să-ți urmărești acțiunile, să eviți să-i învinovățești pe alții, să duci o viață responsabilă și conștientă.

Ritualul din interiorul cercului magic are în esență rolul de a amplifica energia, sporind efectele acțiunilor unei persoane. De aceea, orice am iniția în plan magic se

extinde, uneori în mod exponențial, în lumea din afară. Dacă intențiile tale nu sînt clare, dacă nu acționezi cu respect și empatie față de lucrurile pe care le-ai putea influența, atunci efectele acestor acțiuni, pe măsură ce se desfășoară peste pinza care leagă toate aspectele vieții, se întorc împotriva noastră într-o măsură mult mai mare. De aceea, magicianul trebuie să-și asume întreaga răspundere pentru orice acțiune inițiată în interiorul cercului – și, desigur, în fiecare clipă a vieții sale. Acest lucru include chiar și greșeli neintenționate, pe care le poate face oricine. Trebuie să îți asumi întreaga răspundere și pentru aceste erori și, procedînd întotdeauna astfel, vei avea parte de lecții prețioase, care te vor ajuta să te dezvolți în plan magic și spiritual.

Principala responsabilitate a vrăjitorilor este aceea de a trata Pămîntul cu respect, de a refolosi și recicla, de a se comporta ireproșabil unii cu alții, de a conferi putere cuvîntului lor spunînd mereu adevărul și de a-și controla pe cît posibil comportamentul. Îneleptii știu că nu există „un tată în Ceruri” sever care să ne judece și să ne condamne în Iad pentru eternitate. Totul se rezumă la lumea în care alegem noi să trăim, depinde de noi ca, prin acțiunile noastre, să o transformăm în Rai sau Iad. Principiile etice magice sînt așadar fondate mai degrabă pe cauză și efect decît pe un simț arbitrar al binelui și răului. Ele sînt întreșute într-un mod complex, nu pot fi separate de acțiuni. Opțiunile manifestate în favoarea binelui sau a răului pot varia, dar rezultatele sînt experiențele finale prin care trece fiecare practicant în parte.

Lecția 5. Învățăturile și eticheta cercului

Va veni o zi în care vei dori poate să iei parte la ritualurile organizate de alți oameni sau alte grupuri. Iată pe scurt cîteva sfaturi legate de modul în care ar trebui să te porți și cîteva informații utile care te vor ajuta să te simți în largul tău. Ele aparțin scriitorilor Eldri Littlewolf și Wendy Hunter și au fost publicate în *HOME Cooking*.

Cercul este o manifestare a energiei ciclice sub forma unui vîrtej. Timpul și spațiul sacre sînt detașate de lume și tangente cu toate celelalte cercuri. Cercul este un univers animat între lumile cărora le conferim putere. De aceea :

1. *Ritualul nu este un spectacol public.* Dacă nu dorești să participi, stai deoparte, pentru ca discuțiile tale să nu deranjeze ritul.
2. *Lasă-ți sinele mundan și problemele pămîntești în afara Cercului și pășește în el cu sinele tău magic.* Intră în cerc cu dragoste totală și încredere totală, după ce ți-ai rezolvat în prealabil problemele personale.
3. *Fă cunoștință în cerc cu sinele magic al fiecăruia ca și cum ar fi pentru prima dată,* amintindu-ți că am fost parteneri încă de la începutul vieții. Tratează fiecare persoană și lucrul din cerc cu respect, tact, curtoazie și dragoste.
4. *Ritualul seamănă cu o slujbă religioasă* în care poate fi stîrnită o mare putere, așa că ai grijă să te porți cu smerenie și prudență în cerc.
5. *Păstrează o liniște solemnă,* mai puțin atunci cînd Adevărul vrea să grăiască prin tine. Spune doar adevărul în cerc, iar afirmațiile tale magice vor avea forța celui adevăr.
6. *Ritualul nu trebuie să fie solemn,* dar trebuie totuși să fie serios, umorul fiind folosit doar cu un anumit scop. Observațiile nelalocul lor pot întrerupe energia și concentrarea cercului, așa că ar fi de preferat să te abții de la ele.

7. *Cele mai bune ritualuri sînt cele care par spontane*, deși ele au fost adesea pregătite în cele mai mici detalii. Așadar, apelează la cei care conduc ritualul pentru sugestii (cînd ar fi momentul prielnic să rostești incantații, să bați la tobe etc.).
8. *Cînd mergi în cerc, îți sugerez să te miști întotdeauna în sensul în care a fost alcătuit cercul* (de obicei, în sensul acelor de ceasornic). Plimbă-te în jurul cercului dacă trebuie, dar nu păși niciodată de-a curmezișul sau în direcția opusă fluxului.
9. *Obiectele și uneltele de ritual sînt investite cu putere și trebuie tratate cu respect*. Uneltele și instrumentele muzicale ale fiecăruia sînt strict personale și vor fi atinse doar cu permisiunea respectivei persoane – în special lucrurile împachetate, învelite sau puse în cutie.
10. *Odată cercul alcătuit, intră sau ieși numai cînd este absolut necesar*. Dacă trebuie să intri sau să ieși dintr-un cerc, îți sugerez să-ți faci o porțiță sau să-l pui pe unul dintre conducătorii ritualului să-ți facă una.

Una dintre responsabilitățile preotesei sau preotului ar putea fi să aducă zeița și/sau zeul în cerc. Ajută-i :

- urmărește-i, ascultă-i, urmează-i ;
- conferă-le lor și ritualului putere, luînd parte la ritual. Odată intrat în cerc, ei te vor ajuta să-ți alimentezi energia și vizualizările ;
- lasă obiecțiile deoparte și păstrează critica pentru mai tîrziu. Dacă nu ești de acord cu ceva, părăsește cercul.

În cerc, sîntem cu toții frați și surori, dar metodele noastre de lucru pot fi diferite. Fii sensibil la diferitele nevoi și stiluri din timpul ritualului. Respectă diferențele dintre curile magice și asimilează-le, deoarece toate sînt necesare pentru completarea cercului.

Lecția 6. Tipuri de ritual

Lucrarea reprezintă centrul, inima și scopul ritualului magic. Există multe tipuri de lucrări care pot fi realizate – într-adevăr, această etapă a ritualului poate avea tot atîtea variante cîte pot crea scopurile și imaginația ta. Iată o scurtă prezentare a cîtorva tipuri de lucrări de ritual de bază.

Venerarea/Celebrarea

Venerarea și celebrarea sînt scopuri ideale pentru săvîrșirea unui ritual. Aceasta înseamnă, în esență, să dai o petrecere și să inviți zeii să ia parte la ea ! Un astfel de ritual ar trebui să includă tobe, cîntece, dansuri, muzică, ospățuri și o stare generală de veselie. Majoritatea marilor sabaturi sezoniere arată astfel (vezi 4. VI, „Roata anului”). Ține minte, atunci cînd inviți zeii să intre în cercul tău, primul lor răspuns va fi : „Ar fi bine să fie ceva bun !”.

Unul dintre riturile noastre preferate de acest tip este convocarea zeilor, la care fiecare vine pregătit să ia *înfățișarea* (să se întrupeze) Divinității lui preferate, îmbrăcat în costume adecvate ocaziei, purtînd o mască și podoabe potrivite. Cu toate acestea, nu trebuie să uiți că, dacă inviți zeii să ia parte la o petrecere într-adevăr reușită, sînt toate șansele ca ei să apară ! Fii pregătit !

Anodea zicea: „Cînd îți asumi rolul unei divinități într-un ritual, este esențial să *cunoști/să devii* aceea divinitate. Trebuie să dispui de resurse bogate și de timp pentru a te cufunda în acea energie. Îți recomand să-ți construiești un altar pe care să-l închini divinității și să dedici timp în fiecare zi încercării de a să cunoaște acea entitate”.

Ocrotirea/Protejarea

O persoană, un grup sau un loc pot fi ocrotite, protejate. Astfel de ritualuri presupun construirea unei sfere protectoare în jurul țintei, care va risipi energiile nedorite. Ocrotirea vizează întărirea barierei principale a cercului însuși, transformînd-o într-o cochilie impenetrabilă, reflectată în exterior. Folosește vizualizarea, precum și oglinzi mici, rotunde, pe care să le poți ține în mînă în timp ce te rotești în jurul persoanei sau al locului care va fi protejat, ținînd mîinile în sus, ca și cum te-ai sprijini de un zid invizibil.

Vindecarea/Transformarea

Ritualul de vindecare poate fi realizat pentru o persoană care se află chiar în cerc sau pentru cineva de departe, dar care este cunoscut de unul sau mai mulți participanți, aceștia putînd să intre în legătură cu el sau cu ea și să retransmită energia. Se obișnuiește ca cel (cei) care va fi vindecat (sau reprezentanții lui) să stea jos sau să se întindă în centrul cercului, în timp ce toți ceilalți dirijează energia tămăduitoare în direcția persoanei bolnave prin mîinile lor, care pot cuprinde trupul persoanei și, în special, acele zone ce trebuie vindecate. După care toți respiră în același ritm, mai adînc și mai rapid, scoțînd sunete de fiecare dată cînd trag aer în piept, pînă cînd ating în cele din urmă un punct culminant, pompînd simultan *chi*-ul combinat al grupului în persoana (persoanele) din centru, odată cu eliberarea ultimei exalații totale.

O altă metodă ar fi ca persoana care va fi vindecată să rămînă legată în cerc, în timp ce toți ceilalți stau cu mîinile în sus și cu fața orientată spre dreapta. Simultan, toată lumea întoarce capul pentru a surprinde privirea persoanei din stînga și respiră șuierat în timp ce scutură mîna acelei persoane, toți contribuind la crearea unui curent. În același timp, persoana inspiră adînc, după care repetă aceste acțiuni, de data aceasta înspre ceilalți. După cîteva ture în jurul cercului, acest val poate aduna o putere extraordinară. Cînd persoana care trebuie vindecată simte că este îndeajuns de puternică, fiecare trebuie să rupă legătura cu cel din stînga sa, adunînd în felul acesta forța întreagă a valului de energie, fără să o mai transmită mai departe.

Ritualurile de transformare pot folosi aceleași tehnici, într-o psihodramă mai complexă.

Urzirea țesăturilor

Urzirea țesăturilor este un tip minunat de lucrare magică, al cărei scop este crearea de legături magice între elementele anterior disociate ale lumii fizice sau spirituale. Iată un exemplu tipic de astfel de ritual, la care am luat eu parte.

Un ghem face înconjurul cercului, din mină în mină, și fiecare persoană își ia propria „măsură”, întinzând o lungime de sfoară de la vârful unui deget mijlociu până la celălalt al mâinilor sale întinse, după care taie bucata. Apoi, în timp ce fiecare ține un capăt al măsurii sale, capetele libere sînt strînse la un loc și înnodate în centru, împreună cu capătul ghemului rămas. Cînd nodul este strîns, fiecare trage de capetele întinse ale ghemului, ridicînd toate firele deasupra pămîntului, atît de sus, încît toată lumea să poată sta lejer dedesubtul lor. În timp ce toți cîntă un cîntec pentru urzirea țesăturilor (de obicei – „Sîntem fluxul și refluxul; sîntem țesătorii, sîntem țesătura...”), o persoană stă sub urzeală și leagă ața din ghem într-o spirală extensibilă, cite o suviță pe rînd, spre exterior, de-a lungul măsurilor. Pe măsură ce nodurile sînt făcute cu măsura fiecăruia, acea persoană poate striga numele unui lucru pe care vrea să îl lege în țesătură.

Odată urzită, țesătura va fi folosită și în ritualurile viitoare. În momentul de față, mă pot lăuda cu mai multe țesături la care am contribuit și eu: una din Australia, una din Peru și o alta din Texas. De fiecare dată cînd o astfel de țesătură este desfășurată, toți cei care țin în mină un capăt pot face un alt nod la el, pentru a lega orice doresc în cîmpul de energie adunată. De asemenea, alte piese – de pildă cristale, panglici, talismane și altele – pot fi prinse în urzeală dacă oamenii doresc să-și creeze legături personale.

Inițieri/Mistere

În anii '40 și '50, ritualurile Wicca, precum și cele masonice, ale frăției rozicruciene și ale altor societăți secrete (toate avînd o structură similară) constau în mare parte din inițieri. Intrarea pentru prima dată în cerc, precum și trecerea la fiecare rang sau grad succesiv erau/sînt dirijate sub forma unei inițieri, în care inițiatul este legat la ochi, adesea lovit și legat, adus la poartă și provocat cu vorbe amenințătoare. Se cere o parolă, iar inițiatul este supus unor încercări pe care trebuie să le treacă. Inițierile pot include și primirea noilor membri în comunitate, urmarea unei căi sau a unui curs, hirotonisirea ca preot sau preteasă a unui ordin sau a unei tradiții. Adesea, aceste inițieri sînt elaborate sub forma unor mistere dramatice, despre care nu vom spune mai multe, deoarece orice cuvinte sînt de prisos, ele trebuie experimentate.

Ritualurile de foc

Ritualurile de foc sînt elementare. Marea majoritate a tradițiilor cinstesc și venerază focul, adesea strîns legat de Soare. Primul imn din Rig-Veda este închinat lui Agni, Focul Divin. Există vechiul cult al lui Mithra din Persia, ritualurile vedice închinat lui Agni, ritualurile de foc Goma/Homa budiste, venerarea de către egipteni a focului Pămîntului/Stelei, Brigit a irlandezilor, solstițiul slav ic al zeiței Kupalo și ceremonia Noului Foc la azteci și mayași la fiecare 52 de ani, mitul Păsării Phoenix și al lui Prometeu, venerarea vulcanice zeitei Pele din Hawaii, sărbătorile celtice Beltaine și Samhain, coloana din mijloc a Cabalei care apare ca o cărare de foc, dar și focurile de astăzi sînt foarte răspîndite.

(Luc Sala, *The Fire-Ritual*)

Unele dintre cele mai populare ritualuri de foc sînt cele în care oamenii bat la tobe și dansează în jurul unui foc. De multe ori, ele țin toată noaptea, mai ales cele organizate cu ocazia unor festivaluri magice unde se face un foc foarte înalt, de mărimea unei case ! La alte asemenea ritualuri, există obiceiul să se meargă cu picioarele goale pe cărbuni încinși sau se fac demonstrații cu cercuri de foc.

Ritualurile barzilor

Un astfel de ritual este o experiență minunată, de care poate avea parte orice persoană dintr-un grup restrîns. Este un ritual al dăruirii, în care fiecărei persoane din cerc îi vine rîndul să ofere ceva restului grupului – de obicei, un cîntec, o poezie sau o poveste. De regulă, el se desfășoară astfel : se ia un potir mare plin cu suc de fructe, vin sau mied („uleiul bardului”) și se trece din mîină în mîină. Persoana căreia îi vine rîndul poate să guste și să le împărtășească celorlalți ofranda sa, după care mai soarbe o dată înainte de a da potirul mai departe. Dacă persoana nu dorește să contribuie cu nimic de această dată, poate doar să guste și să-i dea potirul celui care urmează.

Lecția 7. Rituri de trecere

Ritualurile legate de tranziție și schimbări ale vieții, denumite rituri de trecere, marchează momentele importante din viață, trecerea noastră de la o treaptă a vieții la alta și transformările personale. Sînt ritualuri care slăvesc și te fac mai puternic, reprezentînd o recunoaștere publică a evoluției. Ciclurile vieții sînt asemenea anotimpurilor : respectă o anumită ordine. Lumea dinăuntru și cea din afară se reflectă una pe cealaltă ; de aceea, prin ritualul care marchează trecerea se creează o legătură mai strînsă cu Pămîntul și Cosmosul. Acest ritualuri includ adolescența, căsătoria sau *legămîntul*, sarcina și nașterea, bătrînețea, despărțirea, moartea și renașterea. Următoarele explicații generale îi aparțin lui Paul Moonoak, preot al Bisericii tuturor Lumilor.

Nașterea

Nașterea unui copil este un eveniment extraordinar ; nașterea unui copil iubit de mulți și crescut de întreaga comunitate este un adevărat miracol. Cînd ne adunăm pentru a găsi un nume și a slăvi un nou-născut, slăvim însăși viața. Un alt termen pentru acest ritual este *botez* sau binecuvîntarea copilului. Este momentul cînd sînt desemnați cei care vor crește copilul – zeii nași, părinți, frați – și, de asemenea, sînt recunoscute în fața tuturor celorlalte persoane dragi care ar putea juca un rol în viața copilului. Copilul nou-născut este trecut de la unul la altul în cerc, fiecare făcîndu-i daruri magice și urîndu-i să aibă parte de viață lungă, sănătate și fericire.

Adolescența

Cu sute de ani în urmă, aceasta era vârsta potrivită pentru căsătorie, dar, în zilele noastre, oamenii nu se mai căsătoresc atât de tineri! Ceremonia adolescenței, care are de obicei loc între vîrstele de 11 și 13 ani, celebrează începutul pubertății în trupul și mintea unei persoane. De acum începe explorarea noului trup în schimbare. Trebuie să-ți cunoști limitele, lucrurile care îți plac și cele care îți displac și dreptul de a spune da sau nu cînd vine vorba de trupul *ău*. De obicei, acest ritual este oficiat de membrii adulți de același sex cu tînărul și ar putea consta într-un test de inițiere și atribuirea unui nume magic.

Maturitatea

Acest ritual poate avea loc oricînd între vîrstele de 16 și 21 de ani, în funcție de persoană și de legile locale privind vârsta majoratului. Această ceremonie vestește începutul călătoriei spre maturitate, venind să completeze cele mai bune însușiri tinerești ale noastre cu atitudini, abilități și responsabilități de adult. Ritualul implică, de regulă, alegerea unui loc sacru/special, o căutare a viziunii și o renaștere în comunitatea adulților, bărbați și femei. Noul adult primește în dar un lucru simbolic, după care este slăvit în fața tuturor – de multe ori, cu un nou nume magic.

Legămîntul (căsătoria)

Dacă alegi să îți împarți viața cu o persoană, atunci îți iei un angajament față de ea, are loc unirea a două ființe independente care petrec *mai mult* timp împreună decît departe una de alta. Căsătoriile sînt făcute pentru „cît timp va ține dragostea”, căci orice cuplu este liber să aleagă între a sta toată viața împreună sau a se despărți, ambele decizii fiind onorabile. Acest ritual îi trimite într-o aventură în doi, presărată cu multe momente pline de bucurie și pasiune! Și, dacă vreodată vor alege să meargă pe drumuri separate, ceremonia de despărțire le va permite să facă acest lucru cu onoare și bune intenții.

Paternitatea sau maternitatea

Deși ritualurile nașterii sînt centrate pe nou-născut, paternitatea sau maternitatea sînt marcate de o ceremonie pentru noii părinți. Este momentul în care sînt slăviți cei care au ajuns în acest punct, purtați de valul vieții. Binecuvîntăm proaspeții părinți cu multe cadouri și înconjurîndu-i cu dragostea și sprijinul nostru. Este o celebrare, o petrecere, o ocazie de a-i copleși cu daruri și a le spune: „Sîntem aici dacă aveți nevoie de ajutorul nostru – putem crește acest copil împreună!”.

Bătrînețea (cotoroante și înțelepți)

Bătrînii, ca și copiii, sînt comori neprețuite ale comunității noastre. După vîrsta de 50 de ani, îi recunoaștem și cinstim pe bătrînii noștri pentru înțelepciunea lor, cunoștințele, îndemînarea sau orice alte calități pe care le-au dobîndit în anii petrecuți pe Pămînt. Adesea, ei sînt cei care aplanează certurile, binecuvîntează nou-născuții și vorbesc cu cea mai mare autoritate în consilii. În cadrul acestui ritual, pot primi în dar un alt simbol, ca recunoaștere a valorii lor.

Moartea/Renașterea

Cînd se apropie ceasul morții, oferim alinare și compasiune printr-un ritual care marchează trecerea într-o nouă etapă. Cei dragi se adună să-și ia rămas bun și să trimită spiritul afară prin intermediul cercului. Ne rugăm ca persoanele trecute în lumea umbrelor să fie binecuvîntate cu pace, clipe de odihnă și apoi cu o nouă călătorie, o nouă naștere. După moarte, ne amintim de ele într-o adunare numită *priveghi*. Aceasta este o petrecere de rămas-bun, în care ne împărtășim unii altora amintiri prețioase și povești. Ar putea urma o înmormîntare, la care cîțiva vorbitori aleși vor ține cîte un discurs laudativ – vor povesti despre impactul pe care l-a avut viața persoanei plecate dintre noi asupra propriilor vieți și asupra lumii.

Clipa morții este tristă, dar ea aduce în același timp speranță și bucurie, căci moartea face parte din viață și, așa cum anotimpurile se întorc, și noi vom renaște și ne vom continua călătoria. E timpul să uiți și să mergi mai departe. Poată chiar am moștenit un înger păzitor care ne va călăuzi viața de-acum încolo. Marele Ciclu, Spirala care duce tot înainte, continuă, se întrepătrunde: momentele unei zile, anotimpurile vieții noastre, însăși viața noastră, generațiile, planetele, stelele, galaxiile și universurile, toate se învîrt în marele Ciclu al vieții – și ne mindrim că sîntem și noi o parte din el, deoarece distracția, aventura și evoluția sînt printre cele mai neprețuite comori!

Lecția 8. Sacramentele

(am scris această lecție împreună cu Liza Gabriel)

Sacramentul este un lucru considerat sfînt sau sacru. Actele sau substanțele obișnuite pot fi ridicate la statutul de sacramente în contextul unui ritual, devenind astfel porți către o mai bună conștientizare a frumuseții și puterii cosmosului și a rolului nostru în cadrul lui. Sacramentele pot fi grupate în două categorii: *acțiuni* și *substanțe*. *Nimeni nu trebuie să fie obligat sau constrîns în vreun fel să ia parte la vreun sacrament, în lipsa unei depline cunoștințe de cauză sau a exprimării acordului în acest sens.*

Acțiunile

Magia : ne place să definim magia drept „arta de a spori probabilitatea”. Studiul, practica și stăpînirea acestei arte reprezintă căutarea de-o viață, implicînd abilitatea de a formula, a îmbrățișa și a schimba paradigmele inițiale, care constituie „realitatea” noastră consensuală.

Acțiunea în folosul mediului : Intrucît sîntem cu toții copii ai Pămîntului viu, ar trebui ca păstrarea și protejarea lui să fie responsabilitatea noastră cea mai sîntă. Asta include toate formele de activism ecologic pașnic, aici intrînd campaniile de curățare a străzilor și parcurilor, plantarea copacilor și demonstrații împotriva celor care distrug natura.

Sexualitatea sacră : manifestarea corespunzătoare a sexualității în fiecare etapă a vieții este esențială pentru o viață împlinită. Sexul este sursa puterii creative și procreative. A oferi și a primi plăcere sexuală este o artă mereu în schimbare. Ne-am născut din acest act de plăcere. Acest miracol a fost o sursă de venerație și o metodă de magie de la începutul timpului. Toți purtăm undeva, în noi, credința primordială că, dacă sexul ne poate crea *pe noi*, atunci el poate crea *orice*. Pornind de la această credință simplă, pot fi înfăptuite unele dintre cele mai puternice și eficiente acte de magie. Trupul nostru este acea pîrticică unică din Ființa Supremă ce ne-a fost special încredințată nouă. Avînd experiența acestei încrederi sacre, sexul devine un act de venerație, care implică și trezește zeul și zeița din partenerii noștri. „Căci iată: toate actele de iubire și plăcere sînt ritualurile mele” (Doreen Valiente, *The Charge of the Goddess*).

Substanțele

Cele patru elemente, Pămîntul, Apa, Aerul și Focul, nu sînt altceva decît cele patru stări ale materiei : solidă, lichidă, gazoasă și plasmatică, care pornesc de la o energie redusă și ajung la una mai mare. Acestea implică Trupul, Singele, Respirația și Energia Geei. Întreaga existență materială este formată din aceste elemente în diferite combinații, iar noi le slăvim ca atare în ritualurile noastre. Mulți completează aceste elemente cu al cincilea, Spiritul. În aceste categorii vaste pot fi grupate toate substanțele sacre.

Pămîntul

Pîinea, fructele și alte alimente sînt considerate a fi trupul zeului și/sau zeiței. Cele mai întîlnite expresii pe care oamenii le rostesc cînd oferă cuiva hrană sînt „Îți urez să nu suferi niciodată de foame” sau „Îți urez să nu duci vreodată lipsă de mîncare”.

Ciocolata este denumită, în glumă, în multe cercuri magice, „al cincilea element”. Preoții care oficiază ritualul sînt cunoscuți ca „ciocolatii”, deși unii care întrec măsura sînt numiți „dependenți de ciocolată”. Pe vremea imperiului aztec, se spunea că băuturile din ciocolată erau pentru zei. Ciocolata are un gust divin, deoarece și se topește în gură.

Teobromina chimică (literal, „hrana zeilor”) din ciocolată provoacă o stare euforică ce satisface cele mai profunde dorințe și irezistibile poftă.

Apa

Apa stă la baza vieții, ocupând 80% din masa corpului nostru. Apa este însuși singele Mamei Pământ; compoziția chimică a singelui care ne curge prin vene este aceeași cu cea a apei marine de acum 540 de milioane de ani, pe care am asimilat-o în corpul nostru odată cu dezvoltarea în pitecele ei oceanic. Toți sintem Unul – același singe ne curge prin vene! Singele, transpirația și lacrimile sînt apele vieții noastre. Proprietățile fizice ale apei, manifestîndu-se ca solid, lichid și gaz la temperaturi compatibile din punct de vedere biologic, și proprietatea sa unică de a avea o formă solidă (gheața) care plutește în lichid, toate acestea fac posibilă viața pe Pământ – și în Univers. Împărțirea apei este un act sacru de comuniune în care spunem: „Apa împărțită este Viață împărțită!”.

Desigur, și alte lichide, ca *vinul* sau *sucul de fructe*, pot fi, de asemenea, împărțite în cadrul unui ritual; toate conțin „esența” apei.

Acrul

Respirația este ritmul care însoțește fiecare clipă. Spre deosebire de bătăile inimii, ea poate fi controlată în mod conștient prin oprirea ei, accelerare, încetinire, respirație adîncă sau superficială, greoaie sau lină. Cu toate acestea, cînd dormim sau nu sîntem conștienți, respirația noastră nu se oprește. Întrucît respirația poate fi controlată atît de conștientul nostru, cît și de inconștient, ea devine o punte între cele două.

În multe limbi există un singur cuvînt pentru „spirit” și „respirație”: *ruach* în ebraică și *esprit* în franceză. În alte tradiții, există același cuvînt pentru „respirație” și „energia vieții”: *prana* în sanscrită și *pneuma* în greacă. Din cele mai vechi timpuri, respirația a fost considerată o punte nu doar între conștient și inconștient, ci și între trup și spirit. Respirația este folosită în ritualuri pentru a stîrni și a canaliza energia și pentru a împărțiși experiența sufletului vieții, intrupînd spiritul și inspirînd trupul.

Muzica ocupă un loc central în aproape orice tradiție religioasă. Muzica și cîntecul pot apropia foarte mult diferite grupuri de oameni, într-un timp foarte scurt. Muzica plutește în aer, în jurul nostru, cucerindu-i pe toți cei prezenți și răsunînd ca un ecou în sufletele noastre. Comunitatea magică este binecuvîntată cu mulți muzicieni și barzi inspirați, iar acești oameni își aduc contribuția la fiecare ritual și eveniment de anvergură, invitînd adesea pe toată lumea să participe. Cele mai vechi și mai răspindite instrumente sacre sînt vocea și toba. Ambele sînt strîns legate de ritmurile trupului – vocea de respirație și toba de bătăile inimii.

Focul

Focurile de tabără – cea mai veche experiență specific umană este aceea de a sta în jurul unui foc, cîntînd și spunînd povești laolaltă cu grupul. Focul de tabără devine automat punctul de interes al unui cerc primitiv și ai putea chiar încerca să *ghicești* viitorul, căci flăcările îți pot revela multe lucruri...

Mersul pe cărbuni încinși a fost, de asemenea, învățat și practicat de unii dintre noi ca o experiență de inițiere și transformare.

Arderea lumînărilor de anumite culori, la alegerea ta, poate fi folosită pentru a face vrăji (vezi IV.7, „Vrăjile”).

Spiritul

Dansul – una dintre cele mai vechi și mai dominante scene la sărbătorile magice este un cerc de foc, cu oameni care bat la tobe și dansează. Manifestarea bucuriei, tristeții și frumuseții vieții prin trupurile și dansurile noastre ne afirmă identitatea ca parte a lumii naturale; astfel, ritualurile reprezintă mult mai mult decât niște simple experiențe.

Umorul – se pare că magicienii sînt atrași peste măsură de umor și glume, bune sau proaste. Jocurile de cuvinte în special atestă efectiv simțul umorului cu care sîntem înzestrați, iar sursele care stau la originea lor sînt o afirmare a moștenirii noastre comune de grup.

Secțiunea a IV-a. Conducerea unui ritual

Lecția 1. Introducere: „HOME Cooking: The Magick Circle”

(de Anodea Judith – HOME Cooking, 1997)

Primul și cel mai important element în organizarea unui ritual magic este crearea unui spațiu sacru. Ritualul este ceva cu totul special, ce iese din tiparele cotidianului și care necesită o atenție exclusivă. Crearea acestui spațiu sacru implică și faptul că timpul de aici diferă de cel real; cuvintele au o cu totul altă valoare decât pălăvrăgeala inutilă; aceste mișcări au un sens cu totul special. Ne permit să ne modificăm starea de conștiință, să ne redirijăm atenția.

Cercul este acel centru sacru în care are loc orice ritual. Asemenea unui ceaun în care amestecăm un elixir magic, cercul formează granițele psihice care țin departe energiile nedorite, în timp ce energia magică este reținută înăuntru, până când are loc transformarea. În acest fel, cercul este privit ca un spațiu dintre lumi – un loc în afara curgerii timpului și spațiului, dar care le va influența totuși inevitabil. De aceea, cercul magic este foarte important, deoarece el reprezintă esența oricărui ritual. Ceea ce înseamnă că spațiul în care este creat cercul este purificat și închinat ritualului respectiv, că toate vorbele și acțiunile din cerc vor fi cumpătate și că există anumite norme de comportament menite a proteja sanctitatea cercului.

Unul dintre aceste coduri este legea iubirii perfecte și a încrederii perfecte. Asta înseamnă că vom intra în cerc doar cu sentimentul și intenția de a adopta o astfel de atitudine față de toți membrii și față de ritual în general. Înseamnă că sintem de acord să ne deschidem inima și mintea în fața oricărei persoane într-o aură de încredere și să nu înșelăm încrederea nimănui din cerc. Dacă nu poți intra în cerc în acest mod – de exemplu, dacă ești certat cu cineva din cerc –, atunci ai putea foarte bine să nu intri deloc.

De vreme ce, în tradiția mea, Ordinul Sfânt al Mamei Pământ, numim adesea aceste practici magice *HOME Cooking*, mă voi folosi de analogia preparării unei prăjituri pentru a reprezenta diferitele aspecte ale creării unui cerc magic. Înainte de a face prăjitura, trebuie mai întâi să faci ordine pe masă. Nu cred că vrei să pregătești mîncarea pe o masă încărcată de vase murdare de ieri. Acest lucru înseamnă purificarea spațiului pe care îl vom folosi și ar putea implica, de asemenea, alungarea energiilor nedorite folosindu-ne de magie sau, pur și simplu, măturarea podelei și scoaterea telefonului din priză. În acest fel, curățăm terenul pe care dorim să lucrăm și ne ușurăm munca. Apoi vine momentul să desenăm cercul. Este cam același lucru cu pregătirea unui vas mare în care punem ingredientele pentru a le amesteca. Cercul devine astfel

un ceaun în care vor fi păstrate energiile invocate, pînă cînd vor avea puterea necesară transformării. Odată alcătuit cercul, se formează și recipientul. Acesta marchează zona fizică, definită în mod clar ca spațiu sacru. Ar putea fi trasat chiar pe pămînt sau pe podea cu ajutorul unei bucăți de cretă sau cu făină de porumb. De multe ori, este desenat în aer cu un instrument magic – de pildă, o baghetă sau un pumnal. Sau – de ce nu? – ar putea fi creat doar în imaginație.

Imediat ce dispunem de un vas curat și de un spațiu ordonat în care putem lucra, pregătim ingredientele, așa cum spune rețeta aleasă. Pentru prăjitură, avem nevoie de ouă, făină, lapte și zahăr. Pentru cerc, vom apela la cele patru elemente și puncte cardinale, zeități și spirite – sau orice altceva am avea nevoie în scopul pregătirii ritualului. Aceste ingrediente sînt invocate în cerc și apoi „amestecate”. Zeitățile care sînt chemate în cerc reprezintă acea aromă specială care dă gust unei prăjituri. Nu ajunge doar să urmărim întru totul indicațiile din cartea de bucate; un bucătar bun adaugă acele condimente speciale care fac prăjitura unică. Zeitățile sînt principiile arhetipale de care vrem să fim legați înăuntrul nostru și pe care să ni le amintim ca influențe în ceea ce facem. Această esență divină nu poate fi controlată, dar poate fi *invitată* prin invocare.

Apoi urmează lucrarea propriu-zisă. Este momentul în care amestecăm ingredientele. Le batem ca pentru bezele sau le înfășurăm ușor la un loc ca pentru cornulețe? Pe unele le amestecăm separat înainte de a le adăuga? Aceasta este cea mai creativă parte a ritualului și constituie adevărata esență a magiei. Apoi, trebuie să stîrnim energia necesară transformării ingredientelor în ceva cu totul nou. În prepararea unei prăjituri, aceasta este etapa în care o punem în cuptor și o lăsăm să se coacă. În ceea ce privește cercul, acesta e momentul în care oamenii pot să bată la tobe și să danseze, să facă incantații, să mediteze ori să își concentreze energia asupra unor obiecte simbolice. Cînd este aplicată această energie, ca în cazul focului din cuptor, are loc cu adevărat o transformare. După aceea, este necesară o perioadă de răcire. Prăjitura se va păstra mai bine dacă este lăsată puțin să se răcească, iar într-un cerc, acest moment este tocmai potrivit pentru o mică pauză în care oamenii mănîncă, beau, discută, depărtîndu-se într-un fel de intensitate momentului anterior de stîrnire a energiei.

Odată răcită, prăjitura poate fi scoasă din tavă. Își va păstra noua formă și poate fi împărțită celorlalți. În cerc, acest lucru înseamnă că magia s-a împlinit conform intenției, iar cercul poate fi strîns pentru a permite magiei să treacă mai departe, acolo unde trebuie ea să ajungă. Tăvile sînt spălate, ingredientele sînt puse la loc, iar ritualul ia sfîrșit.



Lecția 2. Structura ritualului

Iată o schiță a structurii de bază a unui ritual de cerc, folosită în numeroase comunități magice din America, Europa, Marea Britanie și Australia. Dacă te familiarizezi cu această structură, te vei simți în largul tău aproape în oricare cerc, de oriunde, în

toate variantele sale infinite. Există cărți, casete și CD-uri pline de variante ale formei de bază, cu nenumărate incantații diferite, invocații și binecuvântări – multe dintre ele sub forma unor cîntece și poezii. Ce redau eu aici sînt doar exemple. Unul dintre cele mai bune lucruri legat de ritualurile magice este că îți permit să dai frîu liber creativității!

1. Izgonirea/Curățarea (*opțional ; nu se folosește în toate ritualurile*)

A. Miruirea

sau : B. Stropirea (*cu apă sărată*)

2. Coborîrea pe pămînt (*opțional ; nu se folosește în toate ritualurile*)

A. Meditația îndrumată („Arborele Vieții”)

sau : B. Mișcarea fizică

3. Alcătuirea cercului (*dextrogir/în sensul acelor de ceasornic pentru „a face” ; levogir/în sens invers acelor de ceasornic pentru „a desface”. Toate mișcările ritualului ar trebui să urmeze direcția în care a fost făcut cercul.*)

A. Parcurge circumferința cu o sabie sau o baghetă.

sau : B. Toți dansează în jurul circumferinței

C. Incantație/Cîntare

D. Vizualizare

4. Invocarea pătrărilor

A. Est (Aer)

B. Sud (Foc)

C. Vest (Apă)

D. Nord (Pămînt)

Opțional : E. Marele Superior (sau Spiritul)

F. Marele Inferior (sau Abisul)

G. Centrul (sau Zîna)

5. Invocarea zeităților și spiritelor

A. Zeița

B. Zeul

Opțional : C. Strămoși

D. Totemuri de animale

E. Sinele superior

6. Afirmarea scopului

Clarificarea scopului ritualului.

7. Lucrarea

Elementele ritualului sînt simbolizate și/sau reprezentate. Forțele motrice dintre elementele alese sînt dramatizate, vindecate, transformate sau energizate (aceasta este partea cea mai creativă).

8. Stîrnirea și eliberarea puterii

A. Incantație și/sau bătut la tobe

B. Dans

9. Comuniunea

A. Încărcare/Binecuvîntare și Împărtîire :

1. Alimente (prăjituri, pîine, fructe etc.)

2. Băutură (apă, suc, vin etc.)

10. Hiatal

A. Meditație

sau : B. Discuție („Nimicuri sacre”)

C. Tăcere

11. Mulțumirea și eliberarea elementelor și spiritelor

A. Zeități/Spirite (în ordinea inversă invocării lor)

B. Puncte cardinale/Elemente (în ordinea inversă invocării lor)

12. Deschiderea cercului (în direcția opusă alcătuirii sale)

De obicei, are loc în același mod în care a fost alcătuit – de exemplu, prin cîntece, dansuri, săbii, baghete etc.

Notă : De obicei, are loc o pregătire personală a ritualului înainte de a începe. Această pregătire poate include o meditație în liniște, o baie de purificare, postire, dans, întinderea mușchilor și așa mai departe. Cercurile sînt, de obicei, alcătuite în sensul acelor de ceasornic, începînd de la est, dar de Samhain, Noaptea Walpurgiei și pentru ritualurile grecești, cercul și pătrările sînt alcătuite și chemate levogir, începînd de la vest. În emisfera sudică, punctele cardinale, mișcările și anotimpurile sînt inversate față de cele indicate aici.

Lecția 3. Pregătirile

Pe parcursul multor milenii, vrăjitorii, vrăjitoarele și magicienii au folosit cercul pentru a-și defini zona de lucrare magică. Și asta din mai multe motive : cercul conduce înapoi în interiorul său și este, în consecință, un simbol al unității, absolutului și perfecțiunii. Reprezintă Cerul în opoziție cu Pămîntul sau spiritualul în opoziție cu materialul. Există o legătură strînsă între cerc și roată. Fiind o linie infinită, el simbolizează timpul și eternitatea.

Atunci cînd cercul este trasat cu o uncă magică, el formează o barieră protectoare împotriva negativității din exterior și o lentilă în care este focalizată energia individului sau a grupului. Ar fi o idee bună, pentru început, să marchezi cercul cu o panglică sau o bucată de sfoară pe podea sau să îl trasezi pe pămînt cu pumnalul, dacă te afli afară. Am trasat chiar și cercuri din var pentru ritualurile în aer liber, în parcurile pline de verdeață. Acestea vor servi ca suport vizual, pentru a-ți concentra atenția asupra adevăratei linii de delimitare. Marchează un cerc folosind briul ca pe un compas, cu nodurile măsurînd raza (vezi 3.II.4, „Cingulum-ul tău”).

Dimensiunile cercului magic vor depinde în mare măsură de numărul oamenilor care îl vor folosi. Dacă ești singur, atunci un cerc de 1-1,2 m ar fi ideal ; pentru grupurile mici, este potrivit un cerc de 2,8-4 m. Ar trebui ca spațiul să fie suficient pentru construirea unui altar mic în mijloc și pentru ca persoanele care participă la ritual să poată circula în voie.

Purificarea templului

Dacă încăperea sau spațiul în care vei lucra este folosit de obicei pentru activități mundane (de pildă, o cameră de zi), vei dori poate să cureți templul de toate gândurile și vibrațiile negative înainte de a începe ritualul. Pune niște apă într-un vas mic și adaugă puțină sare cu lama pumnalului, amestecând totul. Pornind de la est, folosește o rămurică verde (rozmarin, busuioc, liliac sau pin) pentru a stropi cu soluție prin cameră dextrogir, spunând :

*Apă și sare, acolo unde ajungeși,
Vraja și scopul rău distrugeși
Dacă pe plac nu îmi vor fi.
Cum vreau eu, așa va fi.*

După care va trebui să aprinzi un mănunchi de salvie sau cedru și, pornind dinspre est, poartă-l prin cameră dextrogir (noi îl ținem într-o cochilie de melc), fluturându-l în toate colțurile cu o pană sau cu aripa unei păsări, în timp ce rostești :

*Foc și Aer, această sarcină vă dau :
Nici un spirit pe lângă voi să nu stea.
Dacă pe plac nu îmi vor fi,
Cum vreau eu, așa va fi.*



În timp ce faci acest lucru, vizualizează cu ochii minții cum pleacă toate gândurile și vibrațiile negative și cum doar lumina albă, pură a Spiritului umple încăperea. Templul tău este acum pregătit pentru orice ritual sau lucrare de magie ai vrea să realizezi.

Lecția 4. Tămîierea și înrădăcinarea

Pe măsură ce oamenii intră în zona ritualică sau după ce toată lumea s-a adunat în cerc, asistăm adesea la un moment de *tămîiere*, în care mirodeniile fumegînde (de obicei, salvie sau cedru) fac înconjurul cercului, purtate într-o cochilie de melc, iar fumul este fluturat deasupra fiecăruia cu o pană sau cu aripa unei păsări. Aceasta ne ajută să ne curățăm auzul personal de energiile de care vrem să ne eliberăm cînd intrăm în cerc.

Înrădăcinarea are rolul de a armoniza energiile tuturor participanților din cerc și de a-i acorda pe toți la cimpul vibrațional al Pămîntului. În tradiția mea, se folosește un asemenea ritual de înrădăcinare denumit „Arborele Vieții”. Stăm în cerc, închidem ochii și ne închipuim că sintem copaci într-o pădure. Persoana care dirijează ritualul spune ceva de genul :

Imaginează-ți că ești un copac. Înfîge-ți picioarele ferm pe pămînt. Acum trimite-ți rădăcinile adînc în Pămînt. Simte straturile de sol și pietre reci de sub picioarele tale. Simte rădăcinile celorlalte plante și copaci, în timp ce ajungi la oasele strămoșilor tăi,

Lecția 6. Invocarea pătrărilor

Cercul magic, asemenea cadranelui unui ceas, constituie în același timp și o hartă a timpului și spațiului. În acest fel, arată cele patru puncte cardinale: Nord, Sud, Est și Vest. Fiecare din aceste puncte prezintă asocieri sau *corespondențe* speciale pe care le invocăm ca să ni se amintească locul și timpul în care ne plasăm (vezi 3.VI.4, „Elemente și direcții”). Fiecare direcție este asociată cu unul dintre cele patru elemente: Est = Aer, Sud = Foc, Vest = Apă și Nord = Pământ. Cuvintele rostite pentru invocarea acestora (care pot lua forma unor invocații și cîntece) au la bază aceste corespondențe, așa că sugestia mea este să te familiarizezi cu ele.

Este un lucru obișnuit ca altarul să conțină cite un obiect reprezentînd fiecare dintre elemente. Mulți oameni își folosesc doar instrumentele magice cu asocierile elementale corespunzătoare. Dar ai putea folosi de asemenea și o pană, un clopoțel sau tămîie pentru Aer, o luminare pentru Foc, o cană de apă sau o cochilie pentru Apă și un cristal, o piatră, o geodă sau un vas cu sare pentru Pământ. În tradiția mea, se construiesc deseori altare mici pe marginea exterioară a zonei în care se află cercul, la fiecare din cele patru pătrare, care sînt apoi decorate cu simboluri și culori corespunzătoare. Ritualurile care țin o noapte întreagă folosesc luminări religioase în vase de sticlă colorată – galbene pentru Aer, roșii pentru Foc, albastre pentru Apă și verzi pentru Pământ.

Dacă sînt destui oameni în cerc, vom cere unor persoane diferite să invoce fiecare pătrar, dar dacă cercul este foarte mic (sau folosit individual), o singură persoană poate invoca toate cele patru pătrare. Din nou, începem tot de la est, punctul de unde răsare soarele, și mergem în sensul acelor de ceasornic – cu excepția festivalului Samhain și în Noaptea Walpurgiei (30 aprilie), cînd pornim de la vest și mergem în sens invers acelor de ceasornic. Facem gesturi speciale sau *mudras*, ținînd mîinile ridicate spre fiecare pătrar pentru a ne identifica cu esența fiecărui element. În ceea ce privește cercurile mici, persoana care invocă stă în punctul cardinal din care adresează invocarea și cu fața spre exterior. Însă, în cercurile foarte mari, ea stă în punctul cardinal opus, cu fața spre toți participanții, pentru a fi văzută și auzită de aceștia.



Est: Persoana care invocă stă cu fața spre est, cu brațele ridicate și întinse asemenea unor aripi, cu palmele îndreptate în față și degetele răsfirate. Toți ceilalți adoptă aceeași poziție, cu fața tot spre est. Persoana care invocă va spune ceva de genul:

O, Vultur din Est care te înalți către cer, călăreț al Vînturilor Schimbării, vino la noi de dincolo de Răsărit și inspiră-ne! Te salutăm și bun-venit îți urăm!

Și toți ceilalți repetă în cor: „Te salutăm și bun-venit îți urăm!”. Este momentul în care se poate arde tămîie și/sau aprinde luminarea galbenă a Estului, iar cineva poate suna din clopoțel.



Sud : Apoi, toți se întorc către sud, ținând mâinile deasupra capetelor, iar vîrfurile unite ale degetelor formează un vîrf de triunghi asemenea unei flăcări. Cel care invocă spune :

O, Leule auriu din Sudul arzător, tu, care ești stăpîn peste flăcări și fulger, vino în cercul nostru și luminează-ne ! Te salutăm și bun venit îți urăm !

Luminarea roșie a Sudului poate fi aprinsă acum. Dacă te afli afară, ai putea să aprinzi focul.



Vest : acum ne întoarcem spre vest, ținînd în continuare mâinile într-un triunghi cu degetele împreunate, coborîndu-le sub nivelul taliei, asemenea unei cupe. Persoana care invocă spune :

O, măreașă balenă a Mării de Vest, vino la noi din adîncurile apei și învață-ne să curgem ! Te salutăm și bun-venit îți urăm !

O cupă sau o cochilie cu apă poate fi vărsată de pămînt și se aprinde luminarea albastră a Vestului.



Nord : în cele din urmă, ne întoarcem spre nord. Vom ține brațele coborîte și depărtate de trup, cu palmele în jos, întinse asemenea unor rădăcini care vor să cuprindă Pămîntul. Cel care invocă spune :

O, Taur puternic al Nordului înghețat, vino la noi din ținutul tău de gheață și din munții tăi și învață-ne stabilitatea ! Te salutăm și bun-venit îți urăm !

Se poate presăra sare pe pămînt și se aprinde luminarea verde a Nordului.

Lecția 7. Invocările

Și acum, în acest cerc magic în care ne-am strîns cu toții, invităm zeitățile să ni se alăture, fiindcă lucrările noastre sînt închinare lor și se fac cu binecuvîntarea lor. Întrucît ritualul este, în esență, o experiență spirituală,

invocarea energiilor spirituale este o practică obișnuită.

Ființele spirituale pot fi invocate în orice formă convenabilă – îl chemăm pe Hermes, de pildă, pentru a ne da o mîna de ajutor în lucrarea magică sau o chemăm pe Brigit pentru a ne învălui cu inspirație creativă (vezi listele de zeități și corespondențele lor în 7.II, „Zei tuturor popoarelor”). Îngerii, spiritele strămoșilor, totemurile animaliere, zinele sau orice alte entități dorim vor fi chemate să ni se alăture. În comunitatea noastră,





oamenii se costumează adesea în zeități pentru a săvârși acest ritual ; desenele pe care le vezi aici îi reprezintă pe câțiva dintre confracții mei, costumați în diferiți zei și zeițe.

Unii dintre practicanții magiei privesc aceste ființe spirituale ca pe simple simboluri reprezentând diferite aspecte ale conștiinței umane. Cu toate acestea, știu din proprie experiență că zeitățile, îngerii, totemurile și alte ființe spirituale din diferite *panteonuri*

(familii de zei) sînt personalități autentice, așa cum sîntem

și noi. Fiecare are povestea sa, istoria sa, atributele sale și, cel mai important, propria lui *socoteală* (plan) – care poate foarte bine să nu coincidă cu a noastră! Principala diferență dintre ei și noi constă în faptul că ei sînt *transcorporali* – nu depind de un trup – și, în consecință, sînt nemuritori. Cu toate acestea, ei *nu sînt omniscienți* (atotștiutori) sau *omnipotenți* (atotputernici), deși, într-adevăr, cunosc multe lucruri și exercită unele influențe care nouă, muritorilor, ne sînt necunoscute. Așa cum ne-am comporta cu oricine altcineva, trebuie să-i tratăm și să-i respectăm ca pe niște ființe reale, în cazul în care vrem să avem o relație adevărată cu ei.



Decizia de a alege pe cine să inviți în cercul tău îți aparține în întregime și nu există o singură cale prin care poți face acest lucru. Tot ceea ce are efect și e perceput ca fiind corect chiar așa și *este*.

Multe ritualuri vor invoca atît zeița, cît și zeul, la fel cum tu ai putea să-ți inviți ambii părinți la o piesă de teatru, un concert sau la un meci de fotbal. Desigur, ai posibilitatea să alegi dintre mai mulți zei, zeițe și alte ființe spirituale. Fiecare cultură care a existat de-a lungul istoriei a avut propriul său panteon și îți sugerez să studiezi o parte dintre acestea și să te familiarizezi cu ele.



Desigur, sîntem înconjurați în permanență de ființe spirituale, așa cum sîntem înconjurați de unde radio și transmisii TV. De fapt, nu facem altceva decît să fim noi înșine receptivi la *comuniune* și să intrăm în contact cu ei în acest timp și loc aparte. Este ca și cum ai deschide televizorul și ai alege programul pe care vrei să-l urmărești. Și poți face acest lucru apelînd la invocații, așa cum s-a procedat și în cazul pătrărelor, de această dată adresîndu-te zeității sau spiritului ca unui prieten sau unei rude, spunînd ceva de genul :

O, cel mai (bun/înțelept/frumos/puternic/iubit etc.) (nume), (Domnul/Doamna) a (atribute...), te invităm să intri în acest cerc și să ni te alături în lucrarea magică. Învăluie-ne cu a ta (înțelepciune/tărie/inspirație/al tău curaj etc.) și binecuvîntează-ne. Te salutăm și bun-venit îți urăm !



Și, desigur, toată lumea va striga în cor : „Te salutăm și bun-venit îți urăm !”. Și, în timp ce spiritele sînt chemate, se pot aprinde luminările dedicate lor pe altarul central.

Lecția 8. Lucrarea

Și iată că am ajuns și la partea cea mai importantă a ritualului : lucrarea magică ! Magia este „arta de a spori probabilitatea”. Lucrarea magiei presupune concentrarea tuturor energiilor individuale și de grup în aceeași direcție, asemenea unui fascicol de raze laser, pentru a schimba tiparul de probabilități, astfel încât posibilitatea ca lucrurile dorite să se întâmple cu adevărat să fie mai mare. Puterea magiei vine din *voință*. Când facem vrăji, nu vom spune niciodată : „*Sper să se întâmple cutare lucru*” sau „*Îmi doresc să se întâmple cutare lucru*”. Vom spune de fiecare dată : „*Va fi așa !*”. Cuvintele folosite în cadrul ritualului sînt : „*Așa să fie !*” – pe care toți cei din cerc le repetă.

Lucrarea magică în cerc implică mai multe etape. Mai întii, se formulează *declarația de intenție*, cînd se explică scopul lucrării și toți se pun de acord asupra lui. După care urmează *ridicarea conului puterii*, în care sînt combinate energiile tuturor, construindu-se astfel o forță puternică. Apoi, *puterea este eliberată* și trimisă să-și săvîrșească lucrarea. Ultima etapă presupune *concentrarea și meditația*, deoarece recuperăm o parte dintre energiile pe care tocmai le-am eliminat.

Declarația de intenție

Scopul folosirii magiei este de a schimba lucrurile în mai bine. Cele mai multe lucrări ale noastre au ca scop vindecarea – a noastră, a celorlalți și a planetei. De asemenea, magia ar putea viza protecția, pacea sau dreptatea. Afarea iubirii, a unui loc bun de muncă, a unui cămin sau unui răspuns la o anumită problemă pot constitui, de asemenea, obiective ale unei lucrări magice. Este acea parte a ritualului în care trebuie să decizi exact în ce scop vei folosi energia pe care o stîrnești și să afirmi răspicat acest lucru. Aceasta constituie *declarația de intenție*. Adesea, ea este stabilită și formulată în scris chiar înaintea începerii ritualului.

Uneori, declarația de intenție poate fi formulată de o singură persoană (mai ales dacă nu mai participă altcineva la ritual în afară de tine !). O bună metodă de a face acest lucru ar fi să scrii intenția sub forma unei scurte vrăji – eventual un distih care să rimeze și care va fi ușor de reținut în timp ce puterea este stîrnită. (Un exemplu simplu în acest sens ar putea fi ceva de genul : „Persoana pe care o iubesc la mine să vie/ Cum vreau eu așa să fie !”). Alteori, toți cei din cerc pot declara, în momentul în care le vine rîndul, ce vor ei să realizeze. Cu toate acestea, ritualul are efect maxim dacă toți se concentrează asupra aceluiași obiectiv, pentru a ține la un loc energia grupului. Dacă unii oameni vor cu adevărat să obțină lucruri diferite, aceste lucrări ar trebui incluse în ritualuri diferite.

După ce toată lumea se pune de acord și intenția este afirmată în mod clar, cu voce tare, rostește cuvintele : „Cum vreau eu/vrem noi, așa să fie !”, iar toți ceilalți vor trebui să repete : „Așa să fie !”.

Potențarea și eliberarea puterii

Dacă săvârșești un ritual de unul singur, una dintre cele mai bune metode de a potența și elibera energia implică folosirea Respirației de Foc. Te așezi într-o poziție meditativă și începi să inspiri și să expiri rapid și profund, cât de repede poți. Repetă în gând, iar și iar, cuvintele intenției sau vrăjii, în timp ce vizualizezi lucrul pe care ți-l dorești. La început rostește rar, apoi accelerează-ți ritmul, până când simți că ești gata să explodezi. În cele din urmă, când nu mai poți rezista, expiră cu un efort final, strigând din toți răunchii : „Așa să fie !”. Proiectează-ți gândurile și vizualizarea în Univers ca și cum ai arunca o suliță. După care, prăbușește-te pur și simplu și rămâi întins până când vei avea din nou energia să te ridici.

O metodă preferată de potențare a energiei într-un grup este dansul în cerc. Cu intenția în minte, țineți-vă de mâini și dansați tot mai repede în sensul acelor de ceasornic, în cerc, unduindu-vă pașii înăuntru și în afară într-un pas tip „vișă-de-vie”, astfel :



Pași de dans „Vișă-de-vie”

Ridicați treptat mâinile în timp ce dansați, până când, în punctul culminant al ritualului, mâinile se vor afla deasupra creștetelor voastre. În același timp, vizualizați conul de energie luminoasă, strălucitoare care se formează în jurul fiecăruia dintre participanți și care se ridică tot mai sus, ca o tornadă răsturnată. Sau, dacă lucrarea are ca scop crearea unei vrăji de protecție, imaginează-ți cum energiile voastre combinate se împrăstie într-o cupolă mare – un scut în formă de umbrelă, cu suprafața exterioară asemenea unei oglinzi care va îndepărta toată negativitatea.

Pentru dansul acesta în cerc de potențare a energiei, ritmurile tobelor sînt de mare ajutor (sau poți pune un CD cu muzică heavy), iar un cîntec pentru dansul în cerc te va ajuta să creezi forța vitală necesară. Iată unul dintre cîntecele mele preferate, pe care îl consider, de altfel, foarte eficient :

*Cerc în jurul focului să nască,
Să ridicăm conul puterii,
Dorințele să ni se împlinească.
Așa să fie !*

Repetă tot mai tare și mai repede, până când simți că nu mai poți să dansezi și să cînti, apoi, la ultimul „Așa să fie !”, strigă „fieeeee!” cât mai tare, dînd drumul mâinilor celorlalți și ridicîndu-le pe ale tale spre cer, eliberînd toată energia pentru a-ți împlini voința. Vizualizează vârful conului erupînd ca un vulcan, trimițînd un fascicul de putere acolo unde vrei tu. Apoi, vă prăbușiți cu toții la Pămînt, lipindu-vă de el și lăsînd forța și dragostea Mamei să vă circule din nou prin trupuri.

Dacă lucrarea magică are ca țintă vindecarea unei persoane din cerc, energia ridicată nu va mai fi trimisă în afară, ci va intra în persoana care trebuie vindecată. Lucrarea magică are putere dacă toți îl ating pe cel bolnav și lasă să intre în el energia tămăduitoare sau să iasă toată durerea și boala. Vizualizează o lumină caldă, roșie, care luminează înăuntrul tău

și care se răspîndește afară prin minile tale, așa cum ai văzut prin filme. Respiră adînc și repede pentru a intensifica energia *aurică* înainte ca ea să ajungă în persoana bolnavă. Apoi, ai grijă să-ți scuturi minile și să le înfigi în Pămînt, ca să nu iei și tu boala !

Concentrarea și meditația

După ce ai potențat și eliberat toată această energie, trebui să-ți recapeți propria energie printr-o simplă meditație. Așază-te într-o poziție meditativă și fixează cu privirea flacăra luminării din centrul altarului sau focul, dacă ritualul are loc în aer liber. Eliberează-ți mintea de orice gânduri, în special de cele legate de lucrarea care tocmai a avut loc, și identifică-te pur și simplu cu flacăra. După cîteva momente, cînd ai atins o stare de calm și relaxare, poți începe să fredonezi încet : „Omm”, vocea ta contopindu-se cu a celorlalți într-o incantație armonioasă : „Auu-ommmmm...”, care se va stinge după ce și-a atins scopul.

Lecția 9. Comuniunea

În magie, ca și în viață, echilibrul dintre gravitație (lucrurile grele) și levitație (lucrurile ușoare) este foarte important. După ridicarea și eliberarea energiei, analizăm în continuare partea ușoară și cea mai veselă a ritualului : *Comuniunea* („împărțirea”) și *Nimicurile sacre*. Îți recomand să așezi pe altar o farfurie (sau să-ți folosești pentaclul) cu o piine rotundă.

Comuniunea începe de obicei cu sfințirea sacramentelor. *Sfințirea* înseamnă „binecuvîntarea în folosul nostru”. Este cam același lucru cu a spune o rugăciune înainte de masă, cu singura diferență că ființele spirituale sînt deja alături de noi în cerc și nu mai este nevoie să le cerem din nou binecuvîntarea. Ele ne binecuvîntează pe noi și tot ceea ce facem prin prezența lor. În schimb, noi sîntem cei care *încărcăm* mîncarea și băutura cu Spirit, amintindu-ne că hrana și băutura nu numai că vin de la ele, ci sînt chiar *o parte* din ele, pe care noi acum sîntem gata să o primim în noi înșine.

Sfințirea

Sfințirea sacramentelor se face cu ajutorul pumnalului și al potirului, care este umplut cu apă, suc de fructe sau vin (toate acestea fiind la fel de potrivite în orice ritual, în funcție de preferințe). Această parte simbolizează unirea forțelor masculine și feminine, din care ia naștere orice ființă. Dacă faci ritualul de unul singur, atunci îți sugerez să îți potirul în mîna stîngă, pumnalul în mîna dreaptă și să rostești următoarele cuvinte. Dacă în cerc se află și o fată, ar trebui să țină potirul ridicat cu ambele mîini, în timp ce tu vei ține pumnalul deasupra lui. Coboară-l cu virful în potir, zicînd : „Ce reprezintă pumnalul pentru bărbat...”.

Ea continuă: „Potirul reprezintă pentru femeie”.

E rindul tău să spui: „Împreună formează întregul”.

După care roștiți amindoi la unison: „Nu există putere mai mare în lui întreagă decât uniunea dragostei. Bindecuvântată să fie!”.

Și acum, taie piinea cu pumnalul, zicînd:

Germenele vieții înseși s-a născut

Prin căldura dorinței Soarelui.

Așa ne primim noi hrana.

Îți urez să nu suferi niciodată de foame!

Ia o bucată și dă-o din mină în mină, fiecare zicîndu-i celui de alături:

„Îți urez să nu suferi niciodată de foame!”.

Apoi, binecuvîntează potirul cu băutura cu vorbe precum:

Din apă ne naștem;

În apă ne vom întoarce.

Apa împărțită este viață împărțită.

Îți urez să nu suferi niciodată de sete!

Bea și dă mai departe, repetîndu-vă unul altuia: „Îți urez să nu suferi niciodată de sete!”.



Comuniunea

În timp ce dai mai departe piinea și băutura, ai putea să cînti ori să reciți încet ceva de genul: „Stăpine al Soarelui, Stăpină a Pămîntului, noi sîntem una cu energiile universului!” (Dacă performezi ritualul de unul singur, atunci tot ce trebuie să faci este să mînci și să bei în liniște, într-o stare meditativă.)

Acest ospăț al comuniunii frăției vine din negura timpului, este un obicei sacru prezent în aproape orice cultură din lume. Împărțind mîncarea și băutura în cerc, ne amintim că împărțim aceeași viață și același scop cu ceilalți. Și, pentru că totul pe această lume reprezintă o pîrticică din trupul Mamei Pămînt, această comuniune ne amintește că mîncarea și băutura sînt sacre, căci ele sînt carnea și sîngele ei, pe care noi le primim în trupurile noastre pentru a deveni carnea și sîngele nostru. De asemenea, îl slăvim pe Domnul drept Zeul Soare și Bărbatul Verde, amintindu-ne că razele sale furnizează energia necesară plantelor pentru ca ele să se coacă, în timp ce, toamna, căldura lui nu mai e la



fel de dogoritoare, ajutînd în acest fel recoltarea grînelor pentru piinea care ne hrănește. De aceea, numim hrana și băutura pe care împărțim în cerc *sacramente*. Ele au fost sfințite, așa că sînt *sacre* sau sfinte, umplute cu scînteia divină. Ni se amintește, de asemenea, că și trupurile noastre sînt sacre, viețile noastre au aceeași scînteie divină.

Nimicurile sacre

După ce piinea și băutura au trecut pe la toți, ele vor trece încă o dată pe la fiecare, pentru că acum vine momentul numit Nimicurile sacre, denumire folosită pentru prima dată de Noul Ordin Reformat al Zorilor Aurii. Este momentul în care sînt comunicate anunțuri și mesaje (dar nu legate de școală, emisiuni TV sau alte asemenea flecuri lumești!). Se stabilește cînd și unde va avea loc următoarea întrunire, se face schimb de incantații și învățături, se discută tot felul de lucruri magice. Această parte poate deveni chiar un ritual al barzilor, în care fiecare, pe rînd, cîntă, recită o poezie sau spune o poveste ori o snoavă (vezi 4.III.6, „Tipuri de ritual. Ritualurile barzilor”).

Lecția 10. Încheierea ritualului

Mulțumirile aduse zeităților

Această scară vrăjită a fost binecuvîntată cu prezența spiritelor iubite. Ele au fost invitații noștri speciali și trebuie să le mulțumim acum pentru că au fost alături de noi și să le spunem noapte bună. Dacă mai mulți oameni le-au invocat, ei trebuie acum să-și ia rămas-bun de la ele, în ordinea inversă în care au fost invocate prima dată.

Vorbele de rămas-bun adresate zeului întreit, de pildă, ar putea fi ceva precum :

*Stăpîne binecuvîntat al Luminii și Bucuriei,
Îți mulțumesc pentru ale tale binecuvîntări.
Vom fi de acum încolo ai tăi pe vecie –
Una cu stejarii, soarele și câprioarele!
Binecuvîntat să fii!
(Toți repetă: Binecuvîntat să fii!)*

După care ne vom adresa triplei zeițe a Lunii cu vorbe ca :

*Stăpînă a Roșii de Argint,
Fecioară, Mamă, Bătrînă Înțeleaptă,
Sub semnul tău mistic viețuind –
Îți mulțumim pentru a ta cale dreaptă!
Binecuvîntată să fii!*

Dacă au fost aprinse luminări pentru ele pe altarul central, e timpul să le stingi – dar nu suflînd în ele, ci cu degetele sau cu un dispozitiv metalic.

Eliberarea elementelor

Elementele vor primi mulțumiri, după care vor fi eliberate, tot în ordine inversă, începînd cu Nordul și continuînd cu Vestul, cu Sudul și, în cele din urmă, cu Estul. Eliberarea lor

(adesea numită *destituire*) se va face de către aceeași oameni care le-au invocat înainte. După care, luminările pătrarelor sînt stinse, una cîte una. Iată un model foarte răspîdit de eliberare a elementelor :

O, Paznici ai Nordului înghețat/Vestului umed/Sudului mistuitor/Estului bătut de vînturi,

Vă mulțumim că ați luat parte la ale noastre ritualuri.

Plecați dacă trebuie ; rămîneți dacă vreți.

Dar, înainte de a pleca spre ale voastre țărîmuri blînde și frumoase,

Vă salutăm și bun-rămas vă urăm !

(Toți repetă : *Vă salutăm și bun-rămas vă urăm !*)

Deschiderea cercului

Cînd am făcut cercul magic la începutul acestui ritual, am închis o bulă de spațiu sacru între lumi. Ultimul lucru care mai rămîne acum de făcut este să spargem bula și să înapoiem acest spațiu lumii mundane. Numim această parte a ritualului „eliberarea” sau „deschiderea” cercului, și nu „închiderea” lui, deoarece este momentul în care deschidem poarta pentru a părăsi cercul.

Cel care a desenat cercul va merge acum spre est, acolo unde a început. Îndreptînd bagheta sau pumnalul spre pămînt, înconjură cercul prin exterior, în sens invers acelor de ceasornic, spunînd :

Cerc de magie, cerc de artă -

Ritualul a luat sfîrșit ; plecăm îndată.

Acest cerc desenat între lumi

Să dispară ! Așa cum Timpul și Spațiul se desfășoară...

Întorcîndu-te încă o dată spre est, întinde-ți brațele deschise spre exterior, zicînd : „Ritualul a luat sfîrșit. Binecuvîntat să fie !”. Iar toți ceilalți repetă : „Binecuvîntat să fie !”. În multe tradiții, se obișnuiește ca toți ceilalți să adauge : „Bucuroși ne întîlnim și bucuroși ne despărțim, bucuroși să ne vedem din nou !”. După care toți încep să strîngă obiectele, pînă cînd locul ritualului este curat. Oamenii se îmbrățișează și își iau rămas-bun unii de la alții, după care se îndreaptă spre casele lor, unde se vor întinde în pat și se vor lăsa în voia viselor magice.

Secțiunea a V-a. Timpurile magice

Pentru orice lucru este o clipă prielnică și vreme pentru orice îndeletnicire de sub cer. Vreme este să te naști și vreme să mori ; vreme este să sădești și vreme să smulgi ceea ce ai sădit...

Ecclesiastul 3,1-3

Lecția 1. Introducere: timpul înseamnă totul

Ca pentru orice lucru în viață, există momente mai mult sau mai puțin potrivite pentru a face diferite vrăji și ritualuri și, cu cât mai multe momente prielnice îți vei alege, cu atât magia ta va fi mai puternică. Acest lucru nu înseamnă că nu poți face o lucrare magică sau un ritual dacă vibrațiile nu sînt cele potrivite. Înseamnă pur și simplu că nu acestea sînt condițiile ideale pentru a săvîrși lucrarea magică. În aceste clipe, este mai bine să profiți de marea naturale și de curenții Universului decît să li te împotrivești. Dacă ai totuși ceva foarte important și urgent de făcut, poți planifica lucrul acesta servindu-te de tabelul orelor planetare pe care îl prezint mai jos, în lecția 6.

Lecția 2. Fazele lunii, perioade și anotimpuri

Cele mai mari două diviziuni ale lucrărilor magice au la bază fazele lunii: creșterea și descreșterea. Luna reprezintă atît ceasul, cit și calendarul tău în practicarea magiei. Lucrarea de natură benefică sau constructivă, precum și încărcarea unei amulete sau a unui talisman cu putere magică sînt, de regulă, săvîrșite cînd Luna este în creștere, pînă cînd intră în faza de lună plină. Puterea este maximă între primul și al doilea pătrar, cînd luna crește repede, devenind lună plină. Momentele în care luna este în descreștere sînt prielnice pentru magia distructivă și ritualurile mai mundane. *Necromanția* (comunicarea cu morții), vrăjile de legare și năpăstuire și orice alte lucrări care au ca scop provocarea de necazuri și înșelătoria sînt





săvârșite în timpul acestei faze a lunii. Faza de lună nouă, care prevestește cele mai multe rele, este prielnică pentru lucrări de distrugere absolută și moarte.

Magia constructivă are ca obiectiv creșterea și clădirea, ea vizînd, de pildă, sănătatea, bogăția, succesul și progresul. Prin magia distructivă se pune capăt sau se distruge un lucru – de exemplu, o poveste de dragoste, un obicei prost sau un mod de viață.

Simplul fapt că este posibil ca un ritual sau o vrajă să se săvîrșească fie ziua, fie noaptea influențează în mare măsură aspectul fiecăruia. În general, ritualurile desfășurate în scopuri pozitive sau benefice (de pildă, tămăduirea) au loc în timpul zilei – preferabil, înainte de amiază, astfel încît să mai poți profita cîteva ore de lumina soarelui, pentru a intensifica puterea generată. Noaptea este un moment prielnic pentru descîntece sau pentru impunerea dorințelor și supremației tale în fața celorlalți (ca, de exemplu, cîștigarea unui concurs sau a unei competiții). De asemenea, vrăjile sînt de multe ori plănuite în așa fel încît în urma lor să mai fie cîteva ore bune de întuneric, care vor permite curenților puși în mișcare să-și continue acțiunea.

Pe cît posibil, se va ține cont de anotimpuri și de mișcările Soarelui. Desigur, acest lucru nu e posibil pentru orice ritual și este, de regulă, rezervat unor ocazii speciale – de pildă, cele opt *Sabaturi* importante. Astfel, vrăjile specifice fazei de creștere a lunii se vor efectua între solstițiul de iarnă și cel de vară. Ritualurile care sînt în mod normal practicate în faza de descreștere a lunii vor avea loc între solstițiul de vară și cel de iarnă. După cum se vede, puterea soarelui este în creștere din iarnă pînă în vară și în descreștere din vară pînă în iarnă. Astfel, intensitatea și cantitatea puterii pe care soarele o trimite pe pămînt este asemuită fazelor lunii.

Cele patru cicluri mari ale anotimpurilor marcate de solstii și echinocții sînt denumite *fluxuri elementale* și fiecăruia îi corespunde un tip special de magie. De la echinocțiul de primăvară pînă la solstițiul de vară are loc *Fluxul sădirii* (sau Începuturile). Perioada cuprinsă între solstițiul de vară și echinocțiul de toamnă se numește *Fluxul recoltei* (sau Apogeul). Perioada cuprinsă între echinocțiul de toamnă și solstițiul de iarnă este cunoscută sub numele de *Fluxul planificării* (sau Calcularea). Iar cea cuprinsă între solstițiul de iarnă și echinocțiul de primăvară este denumită *Fluxul distrugerii* (sau Înlouirea).

Semn zodiacal	Perioadă	Scop
♈ Berbec	21/03-19/04	Vindecarea bolilor; dobîndirea elocinței; toleranță și onoare.
♉ Taur	20/04-20/05	Vindecarea febrei; transformarea într-o ființă grațioasă, pioasă și religioasă.
♊ Gemeni	21/05-20/06	Dobîndirea unei stări bune de sănătate, a prieteniei și fericirii; alungarea plictiselii.
♋ Rac	21/06-21/07	Îndepărtarea otrăvurilor; obținerea înțelepciunii.
♌ Leu	22/07-21/08	Vindecarea răcelilor; dobîndirea unui caracter elocvent și ingenios.
♍ Fecioară	22/08-21/09	Vindecarea febrei; dobîndirea toleranței și elocvenței.
♎ Balanță	22/09-21/10	Lupta cu boala; dobîndirea prieteniei și fericirii.
♏ Scorpion	22/10-21/11	Stîrnirea pasiunii și dorinței.
♐ Săgetător	21/11-21/12	Vindecarea bolii; dobîndirea toleranței și onoarei.
♑ Capricorn	22/12-20/01	Păstrarea oamenilor și locurilor în siguranță.
♒ Vărsător	21/01-19/02	Dobîndirea sănătății și fericirii.
♈ Pești	20/02-20/03	Protecția împotriva febrei și răului.



Lecția 3. Semnele zodiacului

Semnele zodiacului joacă un rol important în lucrările diferitelor ritualuri și vrăji. Desigur, lucrarea poate fi făcută oricând, doar că anumite momente sînt mai prielnice decît altele. Pe pagina anterioară sînt ilustrate tipurile de lucrări, potrivite fiecărui semn zodiacal, începînd cu echinocțiul de primăvară.

Lecția 4. Aspecte planetare

Fiecare dintre cele șapte „planete” vizibile (inclusiv Soarele și Luna) prezintă anumite calități asociate, care au un rol important în ritualuri și lucrarea magică. Aceste calități sînt numeroase și complexe (vezi 3.VI.5, „Tabel de corespondențe. Planetele”), dar iată o scurtă prezentare a lor.



Soare (Duminică): Soarele îți oferă onoare, putere de acceptare și noblețe. Lucrarea va merge bine, iar tu vei deveni un expert în tot ceea ce vei încerca. Vei dobîndi succesul, dar nu ți se va urca la cap. Soarele îți aduce bani și sprijin din partea oamenilor influenți și te va ajuta să găsești comori ascunse. Zilele și orele Soarelui pot servi, de asemenea, în prezicerea viitorului și eliminarea atributelor negative. Orele Soarelui sînt, în general, prielnice pentru lucrările care vizează dragostea și bunătatea, ele aducînd fericirea și prietenia.



Lună (Luni): Luna te poate ajuta să devii plăcut, prietenos, fericit, prețuit de ceilalți și plin de viață. Îți poate alunga toată răutatea sau gîndurile rele pe care le ai. Siguranța călătorilor, cîștigurile bănești, sănătatea de durată și eliminarea dușmanilor se numără printre aspectele favorabile ale Lunii. Orele Lunii sînt prielnice pentru prevenirea furturilor și recuperarea bunurilor furate, pentru viziunile profetice sau pentru orice este legat de apă (aici intrînd și navigația). Ele sînt benefice și pentru dobîndirea dragostei și aplanarea unei dispute, invizibilitate, viziuni și trezirea spiritelor. Pentru magie, Luna este cel mai important corp ceresc. Ținînd cont de aceasta, folosește următorul cod în planificarea lucrărilor lunare.

Pentru invocarea spiritelor, recuperarea bunurilor furate și chemarea morților, Luna trebuie să se găsească într-un semn zodiacal de *Pămînt (Taur, Fecioară, Capricorn)*.

Pentru dragoste, onoruri și invizibilitate, Luna trebuie să se găsească într-un semn de *Foc (Berbec, Leu, Săgetător)*.


Pentru distrugere, ură sau minie, Luna trebuie să se găsească într-un semn de *Apă (Rac, Scorpion, Pești)*.


Pentru toate celelalte lucrări care nu pot fi clasificate în cele de mai sus, Luna trebuie să se găsească într-un semn de *Aer (Gemeni, Balanță, Vărsător)*.





Marte (Marți): Marte înseamnă putere – forță fizică brută. Ajută vrăjile de ură și discordie, distrugerile și aventurile militare. Este invocat adesea și în lucrările care

vizează năpăstuirea, stîrnirea miniei, urii sau geloziei în alții. Mai este folosit și în necromanție, pentru a intra în legătură cu persoanele care au avut parte de o moarte violentă. Ideea principală care guvernează această planetă este dezbinarea totală; ea aduce sărăcie și neazuri. Dar o poți folosi și în aspectul său favorabil, pentru a primi putere durabilă și voință de a lupta. Onorurile și victoria într-o competiție fizică, curajul și abilitatea de a-ți înfrînge dușmanii fac parte, de asemenea, din aspectul benefic al acestei planete.

 **Mercur (Miercuri):** Mercur te poate ajuta să devii o ființă recunoscătoare, tolerantă și înțelegătoare și, de asemenea, să obții tot ce dorești. Ea ține la distanță sărăcia, atât în plan material, cît și mental. Mercur te poate ajuta să-ți îmbunătățești memoria și abilitățile de comunicare și prezicere a viitorului, încurajîndu-te să cauți cunoașterea superioară și să descoperi marile adevăruri. Orele planetei Mercur sînt prielnice pentru prezicerea viitorului, viziuni, vise profetice, dobîndirea unor noi cunoștințe și descoperirea adevărului. Mercur sprijină negoțul și orice lucru legat de el și poartă noroc în afaceri, concursuri, jocuri de îndemînare, sporturi etc.

 **Jupiter (Joi):** Jupiter te poate ajuta să dobîndești bogăție, sănătate, dragoste, favoruri din partea celorlalți, prietenie, pace și faimă. Îți aduce onoruri și te protejează împotriva farmecelor. Vrăjile făcute în ziua și ora lui Jupiter aduc succes în afaceri, putere politică și îndeplinirea oricărei dorințe personale.

 **Venus (Vineri):** Venus aduce dragostea și prietenia, plăceri personale și pasiune trupească. Te ajută să pui capăt certurilor și conflictelor și să dobîndești generozitate, pace și fericire. Ea aduce fertilitate oamenilor și animalelor și apără călătorii. De asemenea, dezleagă farmecele făcute de alții.

 **Saturn (Sîmbătă):** Saturn are un rol un important în lucrările de rănire, distrugere sau moarte, precum și cele care stîrnesc mînia, neînțelegerea sau gelozia celorlalți. De asemenea, această planetă aduce viață lungă, siguranță și putere și te ajută să dobîndești cunoștințe noi (în special despre ceilalți). Saturn te ajută să construiești diferite lucruri, punînd în valoare tot ceea ce vizează structurile făcute de mîna omului. Te protejează, ajută lucrările centrate pe stabilitate și vrăjile de durată. Îți poate aduce succesul sau eșecul în afaceri, recolte, bunuri materiale și așa mai departe. Ora lui Saturn este prielnică pentru invocarea spiritelor, dar numai ale celor a căror moarte a survenit pe cale naturală.

Lecția 5. Dansul orelor

Măsura cea mai precisă a trecerii timpului se regăsește în mișcările vizibile ale stelelor și planetelor. Atunci cînd ceasurile exacte au luat locul cadranelor solare și clepsidrelor din perioada Renașterii, intervalele de 60 de minute au devenit semnificative pentru magia ritualică. Fiecare oră stătea sub semnul unei planete diferite. Acestea au fost denumite *ore planetare*, iar ritualurile se desfășurau în consecință. Următorul sistem îi aparține lui Petru din Abano și a apărut în grimoarul lui, *Heptameron* sau *Elementele magice*. Este în funcție de prînz (*meridian* – punctul cel mai înalt al Soarelui) și miezul nopții și, în consecință, nu depinde de orele de vară și de iarnă sau de fuserile orare.

Orele planetare ale zilei (de la amiază la miezul nopții)									
	Luni	Mărți	Miercuri	Joi	Vineri	Simbătă	Duminică		
Amiază								Amiază	
1 PM	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	1 PM	
După-amiază	2	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	2
	3	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	3
	4	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	4
	5	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	5
	6	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	6
Seară	7	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	7
	8	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	8
	9	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	9
	10	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	10
	11	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	11
	12	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	12
Miezul nopții								Miezul nopții	

Orele planetare ale nopții (de la miezul nopții la amiază)									
	Luni	Mărți	Miercuri	Joi	Vineri	Simbătă	Duminică		
Miezul nopții								Miezul nopții	
1 AM	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	1 AM	
Noapte	2	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	2
	3	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	3
	4	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	4
	5	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	5
	6	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	6
Dimineață	7	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	7
	8	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	8
	9	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	9
	10	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	10
	11	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	Jupiter	Venus	11
	12	Jupiter	Venus	Saturn	Soare	Lună	Marte	Mercur	12
Amiază								Amiază	

Poți spori foarte mult puterea oricărei vrăji sau a oricărui ritual magic săvârșind lucrarea magică atât în ziua asociată cu atributele planetare respective, cât și la ora planetară corespunzătoare. Alinierile magice cele mai puternice sînt așadar create prin potrivirea orei, zilei și semnului zodiacal – toate avînd același scop.

Am prezentat pe mai sus „Tabelul orelor planetare” al lui Petru din Abano. Înainte de a-l folosi, consultă mai întîi un almanah, pentru a afla orele exacte la care răsare și apune soarele în ziua respectivă. Mijlocul distanței dintre ele este fie miezul nopții, fie amiază – și acestea sînt adevăratele momente după care te vei ghida. Trebuie să știi că ele cad foarte rar exact la orele 12:00 sau 00:00. Astfel, vei putea vedea ce planetă guvernează fiecare oră.

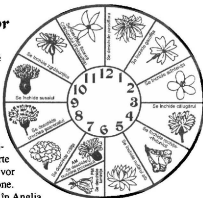


Lecția 6. Ceasul florilor

Marele naturalist suedez Carl von Linné (1707-1778) a creat odată un strat de flori care indica timpul și pe care l-a denumit „Ceasurile Florei”. Concepute după modelul unui cadran de ceas, acestea au devenit foarte populare în grădinile ornamentale din Europa secolului al XIX-lea.

Dar ceasurile din flori sînt puțin răspîndite în zilele noastre, întrucît este foarte dificil să găsești și să cultivi flori care vor indica timpul în diferite anotimpuri și zone.

Iată cîteva exemple de flori, răspîndite în Anglia și Statele Unite, ale căror momente de deschidere și închidere sînt îndeajuns de regulate încît să indice timpul cu o marjă de eroare de jumătate de oră într-o zi însorită. Momentele exacte pot varia într-o anumită măsură în locuri diferite, însă ele au loc la fiecare oră.



Lecția 7. Semnele lunii

*Și luna, totdeauna exactă, însemnează lunile și împarte timpul.
Din lună este semnul sărbătorii, lumină care scade pînă la sfîrșit.
Lunile anului sînt după mersul ei, minunate schimbări face crescînd.
Cort taberelor intru înălțime, intru tîria cerului strălucînd.*

Înțelepciunea lui Isus Sirah 43, 6-9

Întrucît Luna se mișcă pe cer noapte de noapte, efectuînd un ciclu de 28 de zile, ea avansează cu $12,86^\circ$ în fiecare seară, trecînd prin fiecare din cele 12 semne ale zodiacului. Ea petrece, în consecință, 2,3 zile în fiecare semn. Luna răsare cu o medie de 50 de minute mai tîrziu în fiecare noapte, dar, în preajma echinocțiilor, răsare doar cu 25-30 de minute mai tîrziu deasupra Statelor Unite și doar cu 10-20 de minute mai tîrziu deasupra unei mari părți a Canadei și Europei.

Cînd Luna se află într-un anumit semn, atributele lunare vor fi influențate de caracteristicile semnului respectiv și pot fi practicate diverse tipuri de magie. Dat fiind faptul că adevăratele constelații variază foarte mult ca dimensiune, în timp ce fiecărui semn îi corespund 30° , Luna poate apărea uneori într-o constelație diferită de semnul său oficial. Sînt prezentate în continuare cele 28 de nume pitorești și lucrările magice asociate în mod tradițional fiecărei poziții a Lunii printre stele, începînd cu zodia Berbecului. Numele din paranteze sînt cele ale constelațiilor cele mai apropiate sau ale stelelor denumite astfel.

1. *Coarnele Berbecului* – distrugere și neînțelegere.
2. *Stomacul Berbecului* – descoperirea de comori; împăcare.
3. *Ploaia (Pleiadele)* – noroc pentru vînători, marinari și oameni de știință.

4. *Ochiul Taurului* (Aldebaran) – neînțelegere, răzbunare, despărțire; distrugerea lucrurilor făcute de mina omului.
5. (Alchatay) – întoarcere sigură dintr-o călătorie; ajutor acordat învățăților; sănătate și bunăvoință; dobândirea unor favoruri din partea profesorilor, conducătorilor și șefilor.
6. *Mica stea a mării lumini* – noroc la vinătoare; răzbunare; farmece făcute unei persoane pentru ca aceasta să se îndrăgostească.
7. *Brațul Gemenilor* (Pollux) – prietenie și dragoste; manifestarea dorințelor bune.
8. *Nebuloasa* (Rac) – dragoste, prietenie, tovarășie; victorii.
9. *Ochiul Leului* – neînțelegere, boală; necazuri pentru călători.
10. *Glul Leului* (Regulus) – întărirea lucrurilor făcute de mina omului; aduce dragoste, fericire, apără de dușmani; vindecă bolile.
11. *Blana Leului* – are un rol important în călătorii, ciștiguri materiale, maternitate.
12. *Coadă Leului* – recolte bune; necazuri pe mare; despărțirea îndrăgostiților.
13. *Stelele Cîinelui* (Fecioară) – bunăvoință și înțelegere în toate.
14. *Spicul zburător* (Spica) – dragoste în căsnicie; prielnică pentru mare și mai puțin pentru uscat; vindecă multe boli.
15. *Zbor acoperit* (Balanță) – descoperirea unor comori în pământ; aduce distrugere și neînțelegere.
16. *Ghearele Scorpionului* – aduce necazuri în călătorii, căsnicie, recolte.
17. *Coroana Scorpionului* (Antares) – întărește și ajută dragostea să progreseze, întărește lucrătorii.
18. *Inima Scorpionului* – neînțelegere, conspirație și răzbunare.
19. *Coadă Scorpionului* (Ochii Pisicii) – alungarea celorlalți, distrugere.
20. *Săgeata* (Săgetător) – poartă noroc la vinătoare; distruge bogăția celorlalți; îi poți manipula pe ceilalți să meargă unde vrei tu.
21. *Deșertul* (nici o stea) – prielnic pentru ciștiguri, călătorii, recolte.
22. *Capul Capricornului* – eliberează din lanțuri; vindecă boala.
23. *Înghițitură* (Vărsător) – libertate, divorț și sănătate.
24. *Steaua Norocului* (Vărsător) – bunăvoință și victorie.
25. *Fluturile* – răzbunare pe ceilalți.
26. *Primul desen* (Pești) – sănătate, unire și dragoste.
27. *Al doilea desen* (Pești) – ciștiguri și sănătate; lovirea celorlalți.
28. *Pești* – noroc în afaceri; călătorii sigure; căsătorii fericite.

Lecția 8. Învățături lunare

Nume pentru luna plină

Este distractiv să împărțim calendarul nostru lunar aproape în același mod în care procedau și strămoșii noștri. De exemplu, luna plină din mai va fi pentru mine Luna descultă (cînd nu mai este nevoie să purtăm încălțăminte!). Iunie va fi Luna grătarului deoarece, cam în această perioadă, micul meu festival al focului este în plină desfășurare – și așa mai departe. Gîndește-te la ciclurile naturale din viața și locul tău natal și apoi cinstește-le, avînd grijă să dai un nume Lunilor pline.

Patricia Telesco

Tradiția numirii lunilor pline ale anului a început în perioada ocupației romane a Angliei. Doar câteva reflectă influența romană, cele mai multe fiind legate de activitățile agricole. Ele corespund mai curînd lunilor zodiacale decît calendarului nostru modern și încep odată cu echinocșiul de primăvară.

Sămînța (Berbec): anotimpul însămînțării și simbolul noului an.

Iepurele (Taur): în tradiția romană, iepurii erau asociați cu primăvara și fertilitatea.

Diada (Gemeni): cuvîntul latinesc pentru „pereche” se referă la stelele gemene din constelația Gemenii: Castor și Pollux.

Pajiștea (Rac): spre finele lunii iunie și în cea mai mare parte a lunii iulie, pășunile (*pajiștile*) erau cosite pentru fîn.

Iarba (Leu): ierburile sînt strînse pentru a fi uscate și puse la păstrat.

Orzul (Fecioară): Persefona, zeița fecioară a renașterii, poartă în brațe spice de orz, simbolizînd recolta.

Singele (Balanță): în acest anotimp, animalele domestice erau sacrificate pentru a fi consumate în timpul iernii. (Luna plină a Balanței devenea *Luna vinului* dacă erau șanse ca o recoltă bună de struguri să producă un vin de calitate superioară.)

Zăpada (Scorpion): Constelația Scorpionului vestește anotimpul întunecat al primei zăpezi.

Stejarul (Săgetător): copacul sacru al druidilor și al zeului roman Jupiter este de viță nobilă, căci el ține piept vremii năprasnice din timpul iernii.

Lupul (Capricorn): lupul înfricoșător simbolizează întunericul anului.

Furtuna (Vărsător): se spune că furtuna atinge apogeul cu puțin înainte de a se potoli, lucru valabil și pentru an.

Cast (Pești): acest sinonim arhaic pentru „pur” reflectă obiceiul de a întîmpina noul an cu inima curată.

Nume amerindiene pentru lună

Old Farmer's Almanac conține numele amerindiene pentru luna plină.

Luna-Lup: în mijlocul troienelor reci și înalte din toiu iernii, haitele de lupi urlau, flămînzi, în preajma satelor băștinașilor americani. De aici și numele lunii pline din ianuarie. Uneori, ea mai era denumită și Luna Veche sau Luna după Yule. Unii o numeau Luna Zăpezii, dar cele mai multe triburi dădeau acest nume lunii următoare.

Luna Zăpezii: deoarece în această lună cad zăpezile cele mai grele, triburile de indieni din nord și est numeau cel mai adesea luna plină din februarie Luna zăpezii. Unele triburi o mai numeau și Luna Flămîndă, deoarece vremea aspră din zonă împiedica vinătoreea.

Luna-Rimă: pe măsură ce vremea se încălzește și pămîntul se dezgheață, încep să apară și rimele, vestind întoarcerea prihorilor. Cele mai nordice triburi cunoșteau această lună sub denumirea de Luna-Cioară, deoarece croncănitul ciorilor anunța sfîrșitul iernii, sau Luna-Crustă, deoarece învelișul de zăpadă capătă aspectul unei cruste, topindu-se ziua și înghețînd noaptea. Luna-Sevă, care indică perioada de extragere a sevei din arțari, este o altă denumire.

- Luna Roz :** această denumire provine de la brumărea, una dintre cele mai răspândite flori timpurii ale primăverii. Alte nume mai sînt Luna Ierbii Încolțite, Luna-Ou, iar triburile de pe lîngă coastă o numesc Luna-Pește, deoarece aceasta era perioada în care scrumbia înota contra curentului pentru a-și depune icrele.
- Luna-Floare :** în cele mai multe regiuni, florile se găsesc din abundență în această perioadă a anului. De asemenea, luna aceasta mai este denumită și Luna Sădirii Porumbului sau Luna-Lapte.
- Luna-Căpșună :** acest nume era folosit de toate triburile Algonquin. Deoarece perioada relativ scurtă de recoltare a căpșunelor este în fiecare an în luna iunie, luna plină a fost numită după fructul respectiv.
- Luna-Cerb :** iulie este în mod normal luna în care cerbilor încep să le iasă cornițele de sub blana catifelată. Mai este numită adesea și Luna-Fin sau Luna-Tunet, deoarece furtunile sînt foarte frecvente în această perioadă a anului.
- Luna-Nisetru :** trebuie să le mulțumim triburilor de pescari pentru această denumire, deoarece nisetru, un pește de dimensiuni mari din Marile Lacuri, precum și din alte întinderi mari de apă, era prins mult mai ușor în această lună. Cîteva triburi au numit-o Luna Roșie deoarece, cînd răsare, luna pare roșiatică. A mai fost numită și Luna Porumbului Verde sau Luna Grînelor.
- Luna-Fruct sau Orz :** denumirile de Fruct și Orz erau păstrate doar pentru acei ani în care Luna-Recoltă apare foarte tîrziu, în septembrie.
- Luna-Recoltă :** aceasta este luna plină cea mai apropiată de echinocțiul de toamnă. În doi ani din trei, Luna-Recoltă apare în septembrie, iar în unii ani în octombrie. Cînd recolta este în toi, agricultorii pot lucra pînă noaptea tîrziu, la lumina acestei luni. Principalele recolte ale amerindienilor, porumbul, bostanii, dovlecii, fasolea și orezul sălbatic, pot fi strînse deja.
- Luna-Vînătorului :** imediat ce frunzele au început să cadă, iar căprioarele s-au îngrășat, poate debuta sezonul de vînătoare. Deoarece recoltele au fost culese de pe cîmpuri, vînătorii pot vedea cu ușurință orice vulpe sau alt animal care a ieșit să caute hrană printre spicele rămase.
- Luna-Castor :** aceasta era perioada în care erau puse capcane pentru castori, înainte de a îngheța mlaștinile, pentru a se asigura astfel stocul de blănuri. Uneori, mai este denumită și Luna Înghețată.
- Luna Rece sau Luna Noptii Lungi :** Luna Noptii Lungi este un nume potrivit din două motive : în primul rînd, pentru că noaptea în mijlocul iernii este într-adevăr lungă și, în al doilea rînd, întrucît luna rămîne deasupra orizontului o lungă perioadă de timp. Luna plină din mijlocul iernii traversează înaltul cerului, spre deosebire de Soare, care apare destul de jos.

Lecția 9. Calendarul copacilor

În opinia poetului Robert Graves (*The White Goddess*, 1948), druzii celți au creat un calendar perfect al lumii. Ei au divizat anul nu în douăsprezece, ci în treisprezece luni, fiecare avînd exact 28 de zile. În total erau 364 de zile și fiecărui an i-a mai fost adăugată o zi *intercalată* („între ele”), după solstițiul de iarnă, pentru a regla calendarul. Această

zi era considerată în afara timpului, între lumi. Orice ai fi făcut în acea zi era lipsit de importanță în „lumea reală”. La fiecare patru ani, o a doua zi intercalată era introdusă după solstițiul de vară, pentru anul bisect. Aceasta însemna că datele zilelor săptămânii nu se schimbau niciodată de la lună la lună sau de la an la an și că nu aveai nevoie decât de pagina unei singure luni.

Fiecare lună a fost numită după o consoană a alfabetului *Ogham* folosit de druzi, unele dintre ele avind un rol dublu. Întrucât primele trei consoane în ordinea lunilor erau *Beth* (B), *Luis* (L) și *Nion* (N), acest calendar mai era uneori numit și alfabetul *Bethluisnion*, în același mod în care ne raportăm și la *alfabet* (de la primele două litere grecești: *Alpha* și *Beta*). Fiecăreia dintre aceste 13 luni i-a fost atribuit un copac (doi copaci în unele cazuri, plus viță-de-vie și trestie), adesea în funcție de anotimpurile în care copacul (sau vița-de-vie sau trestia) face pentru prima dată frunze, flori sau fructe. Celor cinci vocale le-au fost, de asemenea, atribuiți copaci, dar ele nu au fost incluse ca luni în calendar. Ele au fost mai degrabă asociate degetelor de la mână. Acestea erau *bradul argintiu* sau *ulmul* – *Ailm* (A), *grozama* sau *mătura* – *Onn* (O), *vuietoarea* – *Ur* (U), *popul alb* – *Eadha* (E) și *tisa* – *Idhe* (I).

Versiunea Calendarului copacilor îi aparține în totalitate lui Graves, fiind folosită astăzi de mulți practicanți ai magiei. Există un alfabet celtic al copacilor pe care Graves l-a transformat practic într-un calendar. Iată o listă a lunilor copaci, însoțită de literele ogham și desenele frunzelor fiecăruia. (Vezi pozițiile lor pe mandala cercului magic.)

Calendarul copacilor de Robert Graves

1. Mesteacăn – BETH (B) (24 decembrie – 20 ianuarie)

Unul dintre primii copaci care înfrunzesc în fiecare an, *mesteacănul*, este simbolul fertilității și al noilor începuturi. Mesteacănul poartă noroc atunci când este sădit lângă casă. Mănunchiurile din ramuri de mesteacăn sînt folosite atît pentru exorcizarea spiritelor rele, cît și pentru confecționarea *tîrnului* sau măturii vrăjitoarei.



2. Scoruș – LUIS (L) (21 ianuarie – 17 februarie)

Scorușul guvernează festivalul *Imbolg* (2 februarie), simbolizînd revitalizarea anului. Este excelent pentru protecție și magie. Scorușul este folosit în confecționarea baghetei magice și pentru coada tîrnului. Frunzele și boabele pot fi purtate pentru sporirea puterilor paranormale sau arse alături de tămîie în divinație.



3. Frasin – NION (N) (18 februarie – 17 martie)

Închinat lui Poseidon, zeul mării, *frasinul* este asociat cu puterea mării, prosperitate, cunoaștere și protecție. *Yggdrasil*, Arborele Lumii



scandinav, era un frasin. Frunzele de frasin puse sub pernă aduc vise profetice. Frasinul ars de Yule aduce prosperitate. Frasinul este excelent pentru confecționarea cozilor de mătură, a baghetelor tămăduitoare și a toiagului vrăjitorului.

4. Anin – FEARN (F) (18 martie – 14 aprilie)

Aninul negru este asociat cu magia apei, cu tăria și cu învierea din morți. Guvernînd *Ostara* (echinocțiul de primăvară), modelul în spirală al mugurelui de anin reflectă spirala renașterii. Aninul negru mai este folosit și în diagnosticarea bolii prin divinație.



5. Salcie – SAILLE (S) + Arțar – ZTRAI (Z) (15 aprilie – 12 mai)

Închinat Hecatei, zeita răscrușilor de drumuri, și guvernată de Lună, *salcia* este copacul morții. Oricine poartă asupra sa coajă de salcie este protejat împotriva coșmarurilor și durerii, a infidelității și trădării în dragoste. Salcia este folosită în confecționarea baghetelor magice și a măturilor.



Datorită siropului său dulce, *arțarul* este asociat cu dragostea și banii. Lemnul de arțar este excelent pentru fabricarea cutiilor de bijuterii magice, a lăzilor pentru zestre și comori, a comodelor și altarelor.

6. Păducel – HUATH (H) (13 mai – 9 iunie)

Păducelul este copacul purificării și castității. Florile de păducel sînt culese de *Beltaine* (1 mai) pentru a decora ușa de la intrare. Tăierea rufelor de păducel poartă ghinion, deoarece ele sînt sacre pentru zine. Zinele pot fi văzute acolo unde cresc la un loc stejari, frasinii și tufe de păducel.

7. Stejar – DUIR (D) (10 iunie – 7 iulie)

Asociat cu cea mai mare parte dintre zeli tunetului, *stejarul* simbolizează principiul numelui. Este copacul răbdării și al triumfului, iar amuletele confecționate din lemnul său au puteri sporite de tămăduire. Stejarii erau alți de importanță pentru druizi, încît mutilarea lor era considerată un sacrilegiu. Stejarii erau adesea folosiți pentru focurile sacre – de pildă, focurile de Yule și cele din miezul verii.

8. Ilice – TINN (T) (8 iulie – 4 august)

Înflorind în luna iulie, *ilicea* este cea care guvernează jumătatea în descreștere a anului. Un copac masculin, *ilicea* este asociată cu norocul în plan material, precum și cu protecția împotriva fulgerului, otrăvii și spiritelor malefice. Frunzele sale sînt adesea folosite pentru divinație: numărul boabelor arată cît de aspră va fi iarna care se apropie.

9. Alun – COLL (C) + Măr – QUIRT (Q) (5 august – 1 septembrie)

Închinat lui Hermes (Mercur), *alunul* este copacul înțelepciunii. Șiragurile din alună aduc noroc și ocrotirea căminului de către zine. Nuietele de alun bifurcate sînt folosite pentru descoperirea surselor de apă ascunse, a comorilor îngropate și a criminalilor. Mesagerii irlandezi purtau baghete din alun de culoare albă, care simbolizau misiunea lor. Din alun se pot confecționa baghete magice perfecte. Cultivat în Europa din perioada romanilor, *mărul* este un copac sacru în mitologie. El simbolizează

memoria, tinerețea veșnică și fericirea în Viața de Apoi. Tăierea sa era considerată alt de nefastă, încît *Triadele din Irlanda* cereau sacrificarea unei ființe vii în schimb.

10. Vișă-de-vie – MUIN (M) (2-29 septembrie)

Asociată cu inspirația poetică, extazul și profeția, *vișă-de-vie* este sacră pentru Dionysos (Bachus). Cu toate acestea, vinul său duce uneori la nebunie divină, iar strugurele este astfel asociat cu pierderea minților (ca în „fructele miniei”). În planul magiei, *vișă-de-vie* este folosită în vrăjile pentru fertilitate și cîștiguri materiale.

11. Iederă – GORT (G) (30 septembrie – 27 octombrie)

Închinată, de asemenea, lui Dionysos, se spune că *iedera* previne beția și guvernează luna în care sînt vinași mistreții. Deoarece nu suferă schimbări de la un anotimp la altul, ea este asociată cu stabilitatea în relații. Considerată a fi de gen feminin, *iedera* simbolizează unei fertilitatea. Dacă în interior *iedera* este de rău augur, ținută afară ea poartă noroc, iar moartea sau ofilirea ei prevestește probleme financiare.

12. Trestie – NGETAL (NG) (28 octombrie – 24 noiembrie)

Trestia (cunoscută și sub denumirea de stuf) este o specie unică în lumea întregă. Poate fi tăiată la începutul lunii noiembrie și, de aceea, guvernează luna furtunilor de toamnă, în special cele care lovesc țărîmul. *Trestia* era simbolul străvechi al regalității în Orientul Mijlociu. În Irlanda, stuful era folosit pentru acoperirea caselor; casa nu era considerată locuibilă fără acoperiș.

13. Soc – RUIS (R) (25 noiembrie – 22 decembrie)

Guvernînd cea de-a treisprezecea lună și solstițiul de iarnă, *socul* a fost mult timp asociat atît cu moartea, cît și cu magia. Vrăjitoarele irlandeze călăreau nuietele din soc care simbolizau armăsarii magici. Atîrnat deasupra ușilor și ferestrelor, *socul* ține la distanță spiritele rele; dacă este însă ars, acestea sînt practic invitate în case.

PEITH (P) – intercalată; nu-i este asociat nici un copac (23 decembrie)
„Timpul în afara timpului.”

Secțiunea a VI-a. Roata anului

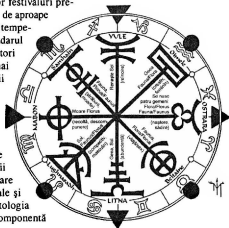
Veniți voi, păgînilor blajini,
Veniți voi, cei cu bunăvoință;
Masa ospățului e îmbelzugată, să-nchinăm
Paharele pline, cu credință.
Veniți voi, cu inimi voioase,
Ziua sfîntă e aici și e bine.
Colinde vesele răsună la case,
Anul nou începe.

Leigh Ann Hussey

Lecția 1. Introducere: Roata anului

Ciclul anual al festivităților anotimpurilor este denumit *Cercul sacru*, *Ciclul Sabaturilor* sau *Roata anului*. Cele opt spițe ale acestei roți sînt Marile Sărbători care au loc în perioada solstițiilor, a echinocțiilor și la jumătatea intervalurilor ce le despart. Ele se mai numesc și *sabaturi*, de la cuvîntul de origine franceză *battre* („a celebra”). Pe măsură ce înaintăm în an, ritualurile și miturile asociate fiecărui sabat reiau marele ciclu al vieții, de la naștere la moarte și pînă la renaștere. Marea majoritate a acestor festivaluri prezintă unele versiuni care sînt celebrate de aproape toate popoarele din zonele cu climă temperată și au fost chiar asimilate în calendarul creștin ca zile ale sfinților și sărbători religioase. Focul în amurg este cea mai comună trăsătură. Adesea, oamenii petrec toată noaptea în jurul focului, cîntînd și spunînd povești.

În comunitatea și ritul meu, pe parcursul mai multor ani, am elaborat un ciclu complex de sărbători care au preluat numeroase elemente din obiceiurile și folclorul moștenirii noastre străvechi. Ne-am inspirat în mare parte din tradiția Europei Occidentale și a Insulelor Britanice, dar, cum mitologia greacă a reprezentat întotdeauna o componentă



importantă a obiceiurilor noastre vestice colective, am introdus și ciclul ritualului eleusin în ceremoniile noastre sezoniere. Adesea, ritualul cuprindea și o reprezentare dramatică sau o piesă ocultă bazată pe mituri. Principalele personaje din dramele noastre sezoniere sînt Mama Pămînt (*Gaea*), Tatăl Soare (*Sol*) și copiii lor: Omul Verde înfrunzit (*Florus*) și Fecioara înflorită (*Flora/Korē*) și Omul Roșu cu coarne (*Faunus/Pan*) și Fecioara îmblănită (*Fauna*). Pentru a afla mai multe despre aceste personaje și persoane, vezi 2.II, „Sufletul naturii”.

Îți voi spune cîte ceva despre modul în care sărbătorim aceste sabaturi în comunitatea noastră, atunci cînd ne adunăm pe un teren sacru de 55 acri din *Annwfn*. De asemenea, sărbătorim și cu familia în casa noastră – Raven Haven. Ritualuri similare sînt desfășurate în această perioadă de aproape orice grup din comunitatea magică din lumea întreagă. Singura diferență apare între emisfera nordică și cea sudică. La sud de Ecuator, anotimpurile sînt inversate și, din acest motiv, datele calendaristice de pe Roată pentru aceste sabaturi sînt și ele opuse. Dacă nu faci parte dintr-un grup mare, îți voi da cîteva idei despre cum să desfășori tu însuși aceste ritualuri la tine acasă – de unul singur sau împreună cu familia. Pentru fiecare sabat va trebui să pregătești din nou altarul cu țesături colorate specifice, luminări și decorațiuni de sezon.

Întrucît Roata anului formează un ciclu, orice punct de pornire este arbitrar și multe dintre aceste sabaturi sînt considerate a fi Anul Nou în diferite tradiții. Pentru a-ți face o părere despre cele prezentate, vom începe cu Estul și cu festivalul primăverii.

Lecția 2. Ostara

*Ziua cu noaptea e iarăși egală
Și Berbecul încoronat este rege.
El împrăștiе cu bucurie, cu îndrăzneală
Sămînța de Primăvară, de-o culege.
Scorușul este la adăpost
Pentru că răul a fost alungat.
Focul primăverii îmbie la rost
Sămînțele din pămîntul visat.*

Leigh Ann Hussey

Ostara, denumită și *Apogeul primăverii*, este sabatul *Equi-nox*-ului de primăvară, care are loc în jurul datei de 21 martie. Ziua și noaptea sînt egale. Ostara a fost numită după Eostre („Steaua Estului” – cu alte cuvinte, planeta Venus), zeița saxonă a zorilor și fertilității, numită în alte părți Ishtar, Astarte, Ashera, Afrodita, Inanna și Venus. *Ciclul estral* feminin al fertilității și sexualității a primit numele ei. Ostara a primit numele creștin *Easter*, o altă variantă a numelui zeiței. Ouăle, iepurașii și bobocii de rață sînt, desigur, simboluri ale fertilității și sînt universal asociate acestui festival.

Aceasta este Anul Nou pe calendarul zodiacal, iar numele fiecărei vîrste astrologice de 2 167 ani are la bază semnul zodiacal în care are loc echinocțiul de primăvară în precesiunea sa continuă (vezi 2.1.6, „Ciclurile timpului geologic”). Ostara este festivalul care sărbătorește fertilitatea și nașterea, cînd Mama Pămînt aduce pe lume două perechi de gemeni sacri – Bărbatul Verde și Fecioara Verde, Bărbatul Roșu și Fecioara Roșie –,

simbolizînd plantele și animalele. Paștile însemnate cu o cruce (*paska*) sînt bucate tradiționale, simbolizînd Soarele în echilibru. În ciclul eleusin, Persefona se întoarce după cele șase luni petrecute în Infern, renăscută sub numele de Cora, Fecioara-Floare.



La Annwfn și Raven Haven

La Annwfn și Raven Haven, copiii vopsesc ouăle de Ostara, iar pe fiecare ou este înscris numele unei zeițe. Aceste „ouă oraculare” sînt alese apoi la întimplare dintr-un coș, iar fiecare trebuie să învețe pildele zeiței alese în anul ce vine. De asemenea, ieșim în frumoasa grădină din Annwfn, unde fiecare sădește primele flori, ierburi și legume.

Acasă la tine

Ostara este momentul în care o iei de la capăt și sădești vrăji pentru recoltele viitoare. Celebrează prima zi a primăverii rupînd vechile legături cu iarna. În săptămîna de dinainte, va trebui să faci inventarul tuturor sentimentelor negative care nu-ți dau pace sau disputelor pe care le ai cu familia și prietenii tăi. Notează-le pe o bucată de hîrtie și încearcă să le rezolvi prin scuze, recompense sau orice altceva e necesar pentru a restabili echilibrul. De Ostara, odată ce ți-ai echilibrat karma, va trebui să arzi hîrtia, pentru a-ți spăla astfel păcatele.

Ostara este momentul în care sărbătorim trezirea la viață a Pămîntului. Poți să-ți vopsești singur ouăle de Ostara și să pui pe cineva să le ascundă, ca apoi să le cauți. (Nu te plictisești niciodată să decorezi ouăle; eu și acum fac asta, și ne distrăm apoi cu toții vîzînd cît de artistice pot ieși!) Este, de asemenea, un moment prielnic pentru a începe să-ți creezi grădina magică, sîdînd primele plante. Întîmpină spiritele naturii în grădină și înzestrează cu putere magică ierburile pe care le vei planta în curînd. Ridică un altar în grădină încărcat cu ouă colorate, iepurași, pui de animale și flori; folosește pentru altar un material de culoare verde-deschis și lumînări. Și, ca să ai parte de un ospăț pe cinste, prepară pască însemnată cu o cruce!

Lecția 3. Beltaine

*Cu panglici înfășurînd spirala
 Dansăm în jurul stîlpului de Beltaine.
 Spiritele au fost dezlegate și fug alandala,
 Iar noi lumi separate întregim.
 Măceșul adună în albe veșminte
 Și dă lunii mai binecuvîntare ;
 În cerul înalt, focul fierbinte
 Știe nenorocul, care dispare.*

Leigh Ann Hussey

Beltaine sau *Ziua de mai* (în mod tradițional – prima zi a lunii mai, dar ea cade în plan astrologic cîteva zile mai tîrziu, la 15° Taur) este marea celebrare a sexualității. Căsătoria sfîntă a Bărbatului Roșu (Robin, Faunus) cu Fecioara Verde (Marion, Flora, Blodeuwedd, Maia) este celebrată în cadrul ritului Stîlpului de Arminden. (Multe căsătorii între muritori sînt considerate nefaste, în principal ca urmare a faptului că sînt legate de blestemul Regelui lunii mai.) Se zice că, dacă sari peste un foc făcut din nouă lemne sacre, ești ocrotit de rău, vei avea noroc și îți va spori fertilitatea. Se poartă ghirlande de flori, iar coșurile cu flori sînt lăsate în pragul ușii pentru cei dragi. Fecioara Verde dansează cu Bărbatul Roșu, iar mulți bărbați se îmbracă în veșminte de femei. Se obișnuiește să se poarte culoarea verde, culoarea zînelor. Celții de odinioară își aduceau turmele lîngă focurile de Beltaine, rugîndu-se pentru sănătatea și protejarea vitelor. Denumită și *Ziua florei*, *Ziua iepurelui* și *Începutul verii*, Beltaine a fost creștinată ca Ziua Crucii.

Noaptea precedentă (Ajunul) este numită *Noaptea Walpurgiei* (se presupune că a fost numită astfel după Sf. Walpurga, o misionară de origine engleză care a ajuns în Germania, unde a și murit în 780 d.Hr. ; dar Walburg este și un vechi nume teutonic pentru Mama Pămînt). Această seară celebrează aducerea primăverii de Wodan și Freya și se va aprinde focul cu ajutorul amnarului. În vremuri îndepărtate, marile focuri erau aprinse pe virful dealurilor pentru a simboliza venirea primăverii, iar oamenii se rugau să aibă parte de o vară îmbelșugată. Noaptea Walpurgiei este privită de regulă ca noaptea nebuniei, cînd granița între lumi este foarte subțire ; pe parcursul anului, ea este opusul sărbătorii Samhain și reprezintă începutul verii. În Antichitate, această sărbătoare era închinată lui Hades, stăpînul Infernului.

La Annwfn

La Annwfn, cu ocazia *Noptii Walpurgiei*, facem un ritual bardic care ține o noapte întreagă și a cărui temă are la bază o călătorie în ținutul mitic sau al zînelor. Organizăm jocuri îndrăznețe pentru a alege regina și regele lunii mai, care vor fi apoi încoronați ca Bărbatul cu coarne (Robin) și Fecioara-Floare (Marion) și care reprezintă bărbații și femeile din comunitatea noastră în timpul domniei lor (pînă de Samhain pentru rege, un an întreg pentru regină). Sînt organizate și jocuri pentru copii, pentru a alege prințesa și prințul lunii mai, iar noua curte regală se va întruni la sărbătorile care au loc pe tot

parcursul verii. În timpul anului, ei vizitează casele oamenilor, binecuvîntîndu-le pe fiecare.

Dansul în jurul Stîlpului de Arminden este, cu siguranță, principala atracție a festivalului Beltaine; femeile pregătesc coroana Stîlpului, cercul, poarta și groapa, decorîndu-le cu panglici și flori, în timp ce bărbații aduc stîlpul imens de 6 metri. Stîlpul este purtat în cadrul unei procesiuni pe umerii bărbaților, conduși de rege. Este trecut pe poartă cu veselie, încoronat, pus în groapă și înălțat (este fixat cu ajutorul unor pietre). Fiecare apucă un capăt din multele panglici lungi care atîrnă din coroană, după care se dansează în zigzag, pentru a înfășura stîlpul și regele, în timp ce peste tot răsună flaute și tobe. Ritualul Stîlpului de Arminden reprezintă căsătoria sacră a noii regine cu noul rege, el fiind legat de stîlp în timp ce ea dansează în jurul lui.



Acasă la tine

Beltaine este timpul curtoaziei, iar dacă există o persoană pe care o placi în mod special (inclusiv mama ta), este o ocazie ideală de a-i dăruí un coșuleț plin cu flori proaspete. Decorează-ți altarul cu flori de primăvară și panglici colorate; folosește un material verde închis și luminări. Confectionează-ți ghirlande de flori și poartă-le. Este festivalul regenerării Pămîntului. Manifestă-ți dragostea și grija față de cei apropiați; hrăniți-vă unul pe altul la o masă specială a ritualului. Și ați putea chiar să încoronați o regină și un rege ai lunii mai.

Dacă ai spațiu suficient în curtea din spatele casei, ai putea ridica un Stîlp de Arminden – de cel puțin 3,4 m înălțime! Panglicile ar trebuie să fie de aproape o dată și jumătate cît înălțimea stîlpului și vor fi legate de vîrf înainte ca acesta să fie ridicat. Trebuie să fie în număr par și ar fi ideal să fie de doar două culori: roșu și verde (sau roșu și alb). Pentru fiecare panglică va exista un singur dansator, așa că, dacă ai doar patru dansatori, atunci va trebui să folosești doar patru panglici. Oamenii alternează culorile panglicilor, în sensuri opuse: roșul va fi orientat spre stînga, mergînd în sensul acelor de ceasornic, iar verdele spre dreapta, în sensul opus acelor de ceasornic.

Dansează în cerc, mișcîndu-te cînd spre exterior, cînd spre interior față de cei care vin spre tine, fluturînd panglicile tale peste și apoi sub ale celorlalți, iar și iar. În cele din urmă, cînd panglicile încrucișate de pe stîlp devin prea scurte pentru a putea continua dansul, toți dansatorii aleargă în sensul acelor de ceasornic pentru a înfășura restul în jurul stîlpului și a face un nod drept vrajă de prosperitate și belșug în anul ce vine. Apoi, după ce dai jos stîlpul, vei descoperi că tubul de panglici încrucișate iese la fel de ușor ca o șosetă și poate fi păstrat ca un talisman special pentru îndrăgostiți. Poate fi un dar de nuntă excelent!

Lecția 4. Litha

*Cînd ziua s-a lungit peste măsură,
Oameni, cîmpii și animale întineresc ;
Cu lumina soarelui puternică și pură
Viațile Pămîntului se hrănesc.
Mărețul Mesteacăn, cu a sa splendoare,
Adună amintirile la casa pustie.
Arșița verii să fie pare
A soarelui strălucitor reverie.*

Leigh Ann Hussey

Litha, denumită și *Miezul verii*, are loc la *solstițiul de vară*, în jurul datei de 21 iunie. *Litha* este numele unei zeițe saxone a grînelor, înrudită cu Demetra sau Ceres, iar sărbătoarea sa este una a bucuriei, belșugului și jocului. A fost preluată de creștinism ca Ziua Sfîntului Ioan Botezătorul. În cea mai lungă zi a anului, oamenii merg de obicei la iarbă verde, înotă sau se joacă în apă, iar seara fac focul și aprind artificii.

În Europa, îndrăgostiții se țin de mîna, își aruncă unul altuia flori peste foc ori sar peste el împreună, înainte de a se face nevăzuți în pădure sau pe cîmpuri, pentru a dormi sub cerul instelat. Această sărbătoare este special dedicată Mamei Mărețului Pămînt, care ne hrănește, în mărinimia ei, din roadele date, dar tot acum îl slăvim și pe Tatăl-Soare. *Litha* este un festival al familiilor, al partenerilor de viață și al copiilor. Este un moment prielnic pentru căsătorii și pentru viziuni viitoare și favoruri cerute zînelor.

La Annwn și Raven Haven

Annwn face parte dintr-o comunitate mult mai mare, de 5 600 de acri, cunoscută sub numele de Greenfield Ranch. De la înființarea acestei comunități, în 1972, solstițiul de vară a reprezentat întotdeauna cea mai importantă sărbătoare a anului, fiind însoțită de partide de înot, ospățuri, muzică și distracții. Organizăm numeroase jocuri acvatice în lacul fermei: jocuri cu pepeni, balet în apă, balans pe frînghie, salturi de la înălțime din copacii ale căror crengi atîrnă deasupra apei. Se formează un cerc mare, cu rolul de a deschide o umbrelă magică de invizibilitate și protecție asupra întregului teritoriu. Artificiile luminează noaptea, oamenii bat la tobe și dansează în jurul focului. Uneori se joacă și cite o piesă de teatru, cum este *Visul unei nopți de vară* de Shakespeare, la care participă toți copiii.

Timp de unsprezece ani, am locuit împreună cu familia mea lângă Rushing River și am sărbătorit *Litha* pe plaja de acolo. Ne plăcea foarte mult să ne dăm cu barca de cauciuc pe rîu (vezi 2.V.2, „Rîul”) și să ne bălăcim într-o groapă cu nămol. Pentru a face această groapă, așezam o piscină gonflabilă pentru copii deasupra unei gropi nu prea adînci, săpată în nisip, cu un strat subțire de nisip amestecat cu apă și pudrat cu praf de porțelan alb, pe care îl cumpăram dintr-un magazin de ceramică. Obişnuiam, de asemenea, să facem

bile din nămol colorat din vopsele pudră de tempera și apoi ne pictăm unul pe celălalt. Lăsam nămolul să se usuze pe piele, după care ne spălăm în râu.

Acasă la tine

Litha este timpul magiei de orice fel. Sărbătorește sacrificiul și regenerarea naturii și fă schimbări și în viața ta. Confectionează-ți un talisman solar protector pe care să-l agăți la ușă. Ai grijă de recoltele tale și culege ierburile magice din grădină. Decorează-ți altarele cu flori de vară; folosește pentru altar un material alb și lumânări și umple potirul cu apă. Litha este și un moment prielnic pentru a cinsti și binecuvînta necuvîntătoarele, așa că adu-ți animalele de companie în cerc. Înconjoară-le cu atenția ta și ospătează-le cum se cuvine, în așa fel încît să știe cît de mult îți la ele.

Întrucît Litha are loc cu puțin înainte de Ziua Independenței Americii de pe 4 iulie, poți cumpăra în această perioadă artificii de peste tot (doar dacă nu locuiești într-o regiune foarte aridă, unde pericolul de incendiu pe timpul verii este foarte ridicat). Preferatele mele sînt artificiiile în cascadă, care pot fi lansate în siguranță pe plajă, în jurul focului sau pe șosea. Ele păstrează scînteile colorate și efectele speciale ale rachetelor care explodează în înaltul cerului, dar pot fi lansate în siguranță. Fiecare dintre artificii poate constitui o vrajă, dacă menționezi scopul ei înainte de a o aprinde. Asigură-te că ai la îndemînă un furtun cu apă în caz că se rătăcește vreo scînteie!

Lecția 5. Lughnasadh

*Lui Lughnasadh îi sînt dăruite, după sfat,
Primele semințe din grîne.
John Barleycorn s-a despuiat,
Dar se va naște și mîine.
Stejarul își deschide ușa de minuni
Și ramura de aur falnic și-o poartă.
Focul sărbătorii Lammas' adună-n cununi
Griji și tristeți fără soartă.*

Leigh Ann Hussey

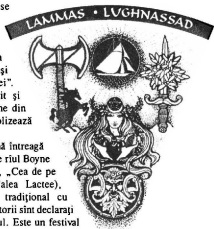
Festivalul *Lughnasadh* („Jocurile lui Lugh”), care avea loc în mod tradițional pe 1 august, dar, în plan astrologic, cădea mai tîrziu (la 15° Leu), a fost denumit după zeul solar

* Sărbătoarea recoltei, celebrată pe 1 august (n.t.).



irlandez Lugh. În această perioadă se organizau târguri. Marcind „începutul toamnei triste a Pământului”, așa cum Emer i-a spus soțului său Cuchulain, această binecuvântare a primelor fructe mai este denumită și *Bron Trogain* sau „începutul recoltei”. Pentru a celebra acest festival numit și *Ospățul plinii*, se coace în cuptor pline din primele grâne recoltate; plinea simbolizează trupul zeului căzut.

Altădată un festival care ținea o lună întreagă și era organizat în Irlanda la Teltown, pe riul Boyne (numit astfel după zeița vitelor, Boann, „Cea de pe cărarea albă” – cu alte cuvinte, Calea Lactee). Lughnasadh este sărbătorit în mod tradițional cu concursuri între bărbați și băieți. Cîștigătorii sînt declarați campioni și eroi și trebuie să apere satul. Este un festival închinat energiei masculine, iar preoții joacă rolul Bărbatului Verde și Bărbatului Roșu, conducind cele două echipe opuse. Jocurile irlandeze *Tailteann* erau la originea lor dedicate mamei lui Lugh, Tailtiu, dar tot acum se organizau și alte competiții masculine de forță și îndemnare, aici intrînd Jocurile Olimpice, Jocurile Panatenaice, Jocurile Scoțiene și sezonul fotbalului de astăzi. Tot în cadrul acestui festival, au loc inițieri ale bărbaților. El a fost creștinat sub numele de *Lammas*.



La Annwfn

Organizăm Jocurile lui Lugh de Lughnasadh și oferim cu acest prilej premii speciale, distractive, cîștigătorilor diferitelor categorii. Cele cinci jocuri tradiționale (*pentatlon*) sînt: alergarea (cursă de viteză de 50 sau 100 de yarzi); săritura în lungime (de la un start, peste o groapă cu nisip); luptele (il ții strîns pe celălalt doar deasupra taliei; cel care atinge pămîntul cu umărul pierde); aruncarea greutății (bolovanii sînt aproximativ egali ca dimensiune și greutate cu cele de bowling; cîștigă distanța cea mai mare) și aruncarea sulitei (un țărș lung, asemenea stîlpului pe care se ridică steagul, este aruncat spre o țintă formată dintr-un balot de paie; cîștigă cel care se apropie cel mai mult de țintă).

Acasă la tine

Odată cu trecerea verii, ne amintim tot mai des de căldura și mîrinimia sa prin bucatele pe care le servim. Fiecare ospăț ne apropie tot mai mult de natură și ni se amintește că nimic nu rămîne neschimbat. Festivalul Lughnasadh este primul din cele trei sărbători dedicate Recoltei și Recunoștinței. Coace la cuptor o plină specială pentru ritual (plinea de porumb este perfectă), avînd grijă să presari și niște mure pe care le-ai cules tu însuși. Împarte-o cu

prietenii și familia, aducând mulțumiri și binecuvântări. Mergi undeva cu cortul dacă poți sau măcar petrece-ți ziua în aer liber, în parc, la picnic sau jucând niște jocuri dinamice, ca prînselea sau aruncatul discului, cu prietenii tăi. Un joc tradițional foarte distractiv este de-a v-ați ascunselea seara, cînd se întuneacă. Lughnasadh este un moment prielnic pentru a face și binecuvînta instrumentele magice. Decorează-ți altarul cu flori de vară și roade ale cîmpului (în special grîne și semințe de iarbă) ; folosește pentru altar un material galben și lumînări.

Lecția 6. Mabon

*Să laudăm Pămîntul care ne hrănește,
Hora recoltei s-o înălțăm.
Cerberul cu pași ușori ne urmărește
La venirea anotimpului să dansăm.
Frasinul unește lumile, împletind
Ale noastre tărîmuri cu zeii și elfii.
Focul binecuvîntează, strălucind,
Bucatele noastre, băutura și pe fii.*

Leigh Ann Hussey

Sărbătoarea *Mabon* sau *echinocțiul de toamnă* și-a primit numele de la zeul galez al recoltei, fiul sacru al zeiței *Modron* („Marea Mamă”). El este Bărbatul Verde al cărui sînge este o băutură intoxicantă: *Dionysos* (vin), *Osiris* (bere) și *John Barleycorn* (whiskey). Dafinul este închinat acestui festival, deoarece el are ca efect magic conservarea, o ocupație seculară închinată recoltei. Cunoscută și sub denumirile de *Casa recoltei*, *Ospățul țăranilor*, *Ziua toporiștii*, *Secerișul* și *Apogeul recoltei*, această sărbătoare comemorează sacrificiul religios al Zeului Verde, coborîrea sa în Infern și arta fabricanților de bere care produc sacramentul anotimpului acestuia. În NorCalifia, acolo unde locuiesc eu, acesta este Festivalul recoltei strugurilor.

În Letonia, această sărbătoare a recoltei este numită *Vēla Laiks*, „Timpul morților”. La fel ca și în cazul sărbătorii *Ostara*, ziua și noaptea sînt egale. „Casa recoltei” este numele tradițional pentru ospățul de Ziua Recunoștinței din Anglia, dar pelerinii din Plymouth aveau o recoltă tîrzie, de aceea Ziua Recunoștinței din America este celebrată mai tîrziu. Cea mai răspîdită tradiție din Europa era „Corn Dolly”, o păpușă confecționată din ultimul snop de grîne care urma a fi recoltat. Exista credința că spiritul grînelor trăia în această păpușă și de aceea trebuia tratată în consecință, conducînd Ospățul recoltei.

La Annwfn

Luna plină cea mai apropiată de echinocțiul de toamnă este momentul prielnic pentru Misterele eleusine și, începînd cu 1990, comunitatea mea a organizat recrearea anuală a ritualului din Grecia antică, în care *Persefona*, *Fecioara-Floare*, este răpită de *Hades*,

* Păpușă făcută din spice de grîu, simbolizînd fertilitatea și recolta (n.t.).

Stăpinul Infernului, pentru ca ea să domnească în ținutul lui ca regină în următoarele șase luni, până când se va întoarce, la echinocțiul de primăvară. Cei aleși să joace rolurile lui Hades și Persefonei pentru acest rit devin simbolurile regalității din Infern pentru jumătatea de an a iernii, convocând curtea de Samhain și oferind consultanță în problemele ce privesc infernul din fiecare.



Acasă la tine

Festivalul Mabon este un moment prielnic pentru a-ți face baghete noi și toiege din răchită. Confectionează-ți o păpușă pentru altarul din grădină dintr-un snop de grîne, răsucind și legînd pănușile într-un trup, cu picioare și brațe (poți face capul rupînd un cocean de porumb și lăsînd o bucățică legată de rest). Decorează-ți altarele cu frunze colorate de toamnă și dovlecei, nuci, grîne uscate, semințe, ghinde și conuri de pin; folosește pentru altar un material portocaliu cu brun și luminări.

Dă o petrecere de adio pentru Bărbatul Verde și încarcă semințele cu energie magică pentru recolta de anul viitor. Pregătește o masă pentru cei pe dragi – sau, cel puțin, pregătește bucate speciale pentru a le împărți cu ceilalți. Mulțumește pentru tot ce ai recoltat în această perioadă. Amintește-ți: „Recunoștința este cea care guvernează dansul Gaia!”. Notează pe o bucată de hîrtie ce ai sădit în acest an în viața ta și ce ai recoltat. Citește lista cu voce tare, zicînd: „Pentru toate aceste lucruri, aduc mulțumiri”. Apoi arde hîrtia.

Lecția 7. Samhain

*Morții binecuvîntați i-am sfințit,
Întinericul s-a transformat în rug
Cînd în sfîrșit cîmpurile s-au înroșit
La al anului amurg.
Tisa și alunul măturisesc
Renașteri și visuri adevărate.
Luminile focurilor care strălucesc
Ne vor petrece în noapte.*

Leigh Ann Hussey

Sărbătoarea *Samhain* („Sfîrșitul verii”) este Ospățul celtic al morților, cînd granița dintre lumi este cea mai subțire, iar spiritele care au părăsit această lume se întorc printre cei

vii. Erau aprinse ruguri și paiele aprinse de pe foc erau purtate apoi din sat în sat și peste cîmpuri. Celebrată în mod tradițional pe 31 octombrie, sărbătoarea de Samhain cade în plan astrologic citeva zile mai târziu, la 15° Scorpion. Este opusul sărbătorii Beltaine și Anul Nou celtic, marcînd începutul celei de-a doua părți a iernii. Denumită și *A treia recoltă* sau *Începutul iernii*, a devenit sărbătoare creștină, *Ziua tuturor sfinților*, noaptea precedentă fiind numită *All-Hallows*, *Hallowmas* sau *Halloween*, care a constituit mult timp o sărbătoare preferată a practicanților magiei de toate vîrstele și o ocazie pentru baluri mascate, sculptarea dovlecilor și „ne dați ori nu ne dați”. În Mexic, această sărbătoare este numită *Dia de los Muertos*, „Ziua morților”.

În multe zone, se aprind luminări în fiecare încăpere și se pun bucate și băutură afară pentru sufletele celor morți. Este un moment prielnic pentru a ne cînsti strămoșii, a ne aminti de cei dragi trecuți în lumea umbrelor și a ne saluta urmașii, iar cel mai important element al Ajunului sărbătorii de Samhain este ritul Cina Mutului, la care se servesc în tăcere bucatele Infernului (ciuperci, alune, măsline negre, carne de porc, fasole, ciocolată etc.) și la care sînt invitate să se alăture spiritele celor dragi, de care ne amintim cu dragoste și recunoștință.

La Annwfn și Raven Haven

Regele și regina Infernului reunesc curtea regală la Annwfn, prezidînd Cina Mutului și renunșînd la coroana regelui lunii mai (o alternativă la sacrificiul său religios!). Una dintre dramele noastre religioase o are în centru pe Fecioara Roșie, care își caută dragostea pierdută, pe Bărbatul Verde, care a coborît în Infern de Mabon și domnește acolo ca rege. Tot acum se poate ghici și viitorul într-un glob de cristal sau într-o oglindă magică neagră, concavă. Cercul de Samhain este alcătuit în Infern, iar toate energiile se deplasează în sens invers acelor de ceasornic.

La Raven Haven, acesta este anotimpul în care ieșim toți afară și redecorăm complet întreaga casă victoriană cu pinze de păianjen, schelete de plastic, măști, draperii negre, becuțe purpurii și negre. În grădină, tulpinile de porumb sînt îngrămădite laolaltă în snopi și cioplim niște bostani cu adevărat stranii. În curte am creat un „cimitir al familiei” special pentru a-i cînsti pe cei dragi trecuți în lumea umbrelor. Am făcut mai multe morminte din polistiren cu nume, date și epitafuri pentru oamenii pe care i-am cunoscut și care au murit. La mijlocul lui octombrie, dăm o petrecere anuală cunoscută sub numele de „Reuniunea Familiei Addams” și la care toți prietenii noștri sînt invitați să se îmbrace în cele mai bune costume victoriene, cu accesorii gotice specifice.



Acasă la tine

Sînt atît de multe lucruri pe care le poți face de Samhain! Fă-ți casa să arate „de groază”, împodobind-o cu ornamente de Halloween, dovleci ciopliți ciudat, agață „fantome” (baloane acoperite cu etamină) de copaci și dă o petrecere la care prietenii tăi să vină costumați. Un lucru special pe care l-ai putea face acum este să ridici un altar în cinstea strămoșilor tăi. Fă rost de poze ale bunicilor plecați în lumea umbrelor sau ale oricărei alte persoane pe care o iubești și admiri și care nu mai este printre cei vii. Înfrămează-le artistic, fiecare cu o etichetă mică, și așază-le pe altar. Folosește un material negru și lumînări pentru altar, pene negre, o clepsidră micuță, o rodie și alte lucruri care simbolizează moartea. Dacă ai colecționat cranii mici sau oase de animale, ai putea să le expui aici. Este chiar distractiv să confecționezi și să decorezi cranii tradiționale din zahăr de Ziua mexicană a morților, care pot fi de asemenea așezate pe altarul tău, în cinstea strămoșilor. Festivalul de Samhain este un moment prielnic pentru divinație și necromanție, putîndu-se intra în legătură cu lumea spiritelor.

Lecția 8. Yule

*Yule vine plin de veselie
Deși se mai schimbă timpuri.
El alungă tristeți și învie
Inimi și gânduri.
Molidul și pinul și ilicea
Cred în triumful vieții;
Buștenii care ard de Yule aștern pacea,
Sfidează împotrivirea gheții.*

Leigh Ann Hussey

Yule („roată” în norvegiană) este sărbătoarea solstițiului de iarnă, în jurul datei de 21 decembrie, și cea mai lungă noapte a anului. Este una dintre cele mai răsplindite sărbători din lumea întreagă, iar în țările nordice e cea mai importantă, celebrînd venirea pe lume a Zeului Soare din pîntecele Noptii. Yule mai este cunoscut și ca Festivalul Luminilor, căci toate lumînările ardeau în această noapte. În Roma antică, sărbătoarea aceasta era denumită *Natalis Solis Invicti* – „Aniversarea Soarelui Nebiruit” – și avea loc în timpul festivalului mai lung *Saturnalia*, cel mai important din an, de la care am păstrat imaginea Anului Nou a bătrînului Tată Timp (Saturn) cu coasa. Festivalul Yule este opus festivalului Litha și, deși întreaga atenție este dedicată nou-născutului Zeu Soare, Mama Pămînt este slăvită tot ca *Madonna* (mama care ține pruncul în brațe).

Yule a fost primul festival păgîn asimilat de creștinism în anul 354 d.Hr., cînd nașterea pruncului Iisus (care, de fapt, a avut loc la sfîrșitul lunii septembrie) a fost oficial mutată în timpul solstițiului de iarnă și numită *Crăciun*. Multe obiceiuri au fost preluate de la sărbătoarea păgînă (lumînările, pomii împodobiți, buturuga de Yule, ghirlandele, decorațiile de pe ramurile de brad, cadourile, toastul și colindele, urăturile mascașilor costumați, viscul,

împodobirea sălilor cu ramuri de ilice etc.) și ele reprezintă acum un material bogat pentru sărbătorile contemporane. Nu există dovezi conform cărora creștinii și-ar fi decorat casele cu plante perene, ilice, iederă și brazi înainte de 1605. Ele simbolizau pentru antici viața eternă a naturii, căci aceste plante erau singurele care rămăneau verzi peste iarnă. Aceste obiceiuri păgâne au fost interzise creștinilor, dar, în 1644, ele deveniseră atât de răspândite, încât au fost scoase în afara legii în Anglia printr-un act al Parlamentului.

YULE • SOLSTITIUL DE IARNA



La Raven Haven

Celebrăm sărbătoarea de Yule într-o încăpere mare, cu șemineu (sînt mulți ani de cînd o sărbătorim la Raven Haven). Ridicăm un brad înalt de Yule și îl împodobim cu decorațiuni speciale pe care le colecționăm și confecționăm de zeci de ani. Mi s-a întîmplat adesea să mă urc într-un stejar și să rup o coroană mare de visc, pe care am decorat-o apoi cu panglici poleite și am atîrnat-o de grinzii.

O piesă religioasă ar putea pune în scenă povestea primului Yule, cînd Soarele a dispărut și copiii au trebuit să-l aducă înapoi. Printre personajele ritualului nostru de Yule s-ar putea număra Regina Zăpezii, Regina Noptii, Tatăl Iarnă, Tatăl Timp, Lucia (o fecioară cu o coroană de luminări), iar nelipsit va fi, desigur, tînărul zeu Soare. În toiul cîntecelor și toasturilor, aducem buturuga de Yule. Facem un ospăț pe cînte, bem *athelbros* (băutură tradițională scoțiană), facem schimb de cadouri, cîntăm și spunem povești în jurul focului, stînd de veghe pînă în zori. Noi credem că cineva trebuie să stea treaz noaptea întreagă pentru a se asigura că Soarele răsare dimineață...

Acasă la tine

Întrucît sărbătoarea Crăciunului de azi provine din cea de Yule, obiceiurile sînt practic aceleași. Confectionează-ți o coroniță pentru ușa de la intrare și decorează-ți casa cu becuțe. Decorează încăperile cu ramuri de brad, iederă și visc. Împodobește un pom de Crăciun cu simboluri magice speciale, amulete și talismane confecționate manual (cojile de ou sînt perfecte pentru a fi pictate și decorate). De asemenea, un alt obicei este să se agățe în pom citrice, ca simbol al Soarelui. Dacă ai și un șemineu, poți să-l decorezi și să arzi un buștean special de Crăciun. În timp ce îl aprinzi, fă legămînt pentru noi proiecte cărora vrei să le dai viață.

Decorează-ți altarul cu o figurină reprezentîndu-l pe Moș Crăciun, renii și mici decorațiuni în formă de animale, copaci, cadouri, fulgi de zăpadă, țurțuri de gheață și

toate celelalte. Folosește un material roșu cu verde pentru altar sau pune un cearșaf de bumbac care să semene cu zăpada. Aprinde multe luminări verzi și roșii. Și, lucrul cel mai important, fă-le cadouri speciale celor dragi. Acestea pot fi ilustrate, obiecte de artizanat sau colaje. Oferă cadouri de Crăciun păsărilor și spiridușilor, agățând ornamente din fructe, nuci, semințe și boabe pe ramurile copacilor de afară. Poate fi o adevărată distracție să confectionezi șiraguri din floricele de porumb și afine, pe care animalele sălbatice le vor adora pur și simplu! Le poți confectiona pentru a împodobi mai întâi cu ele pomul din casă, urmînd să le duci afară mai târziu.

Lecția 9. Oimele. Imbolg. Brigantia

*Cu luminările aprinse
Fecioara Imbolg s-a apropiat
Cu vorbe de miere promise
Am stins foamea iernii, am înnoptat.
Mărul înflorit
A înțeles misterul de cinci ori.
Focul măreț, purtat de Brigit,
A rupt lanțul iernii în zori.*

Leigh Ann Hussey

Oimele și *Imbolg* sînt variante ale numelui pentru Sabatul Pătrarului Înjumătățit, care este sărbătorit în mod tradițional pe data de 2 februarie, dar în plan astrologic cade mai târziu, la 15° Vărsător. *Oimele* înseamnă „laptele oii”, iar *Imbolg* înseamnă „în burtă”, aceasta fiind deci sărbătoarea fecundității, nașterii și lactației („Ai lapte?”). Este sărbătoarea ruperii zăgazurilor cauzate de îngheț și a ținerii apelor ca perechile sfinte de gemeni din pîntecele Mamei-Pămînt. Este sărbătoarea luminii și a fertilității, însoțită altădată de flăcări imense, torțe, luminări și foc sub orice formă.

Sărbătoarea celtică a „Luminii în creștere” mai este numită și *Brigantia* și e închinată zeiței irlandeze a focului, fierăriei, inspirației, vindecării pe cale naturistă, poeziei și moșitului, Brigit. Printre obiceiurile festivalului se numără și fabricarea unui pat al zeiței și al unei păpuși Brigit, care să doarmă în el. Sărbătoarea aceasta marchează începutul sezonului mieilor și aratului. Opus festivalului bărbaiilor, Lughnasadh, *Oimele* este sărbătorit odată cu misterele feminine și trecerea la o altă etapă a feminității. Este momentul inițierii dianice și celebrarea frăției. Numit și Ziua Femeilor în unele tradiții Wicca, *Oimele* a fost creștinizat sub numele de *Întîmpinarea Domnului* și popularizat ca *Ziua Cîrțiței*.

La Annwn și Raven Haven

Brigit încinge forja și ne conduce către talismanele fiecărui meșteșug, ca un semn al jurămintelor noastre de a realiza un proiect creativ în anul ce vine. Zeițele domnesc, iar

două preotese ar putea juca rolurile Fecioarei Roșii și Fecioarei Verzi. În fața focului viu și cald are loc un ritual bardic, în cadrul căruia trecem din mină în mină un corn umplut cu mied și recităm poezii, cântăm, spunem povești inspirate de zeiță și închinat ei. În cinstea meșteșugurilor tămăduitoare ale zeiței, ne facem reciproc masaje și frecții la picioare și bem ceaiuri bune din plante.



Acasă la tine

Focurile zeiței Brigit simbolizează atât propria noastră iluminare și inspirație, cât și lumina și căldura. Principalul instrument magic al acestui sabat este lumina. Invită-ți prietenii și familia în cercul bardic închinat zeiței Brigit. Spune-le să vină pregătiți pentru poezii, cântece, scurte povestioare și chiar snoave – ar fi ideal să le scrie ei înșiși! Dacă ai un șemineu în casă, poți să aprinzi focul și câteva luminări roșii și să stingi toate celelalte lumini. Uplete un corn pentru băut sau un potir cu suc de mere și dă-l din mină în mină, în jurul cercului, în sensul acelor de ceasornic. În momentul în care o persoană primește sucul și bea din el, trebuie să împărtășească un lucru scris de ea sau măcar să spună o glumă.

Pregătește altarul în cinstea zeiței Brigit; folosește un material roșu cu alb și luminări la fel. Uplete potirul sau cupa cu lapte. Poți expune o mătură și un ceaun. Poți confecționa chiar și o păpușă Brigit: nimic prea complicat – un cîrlig de rufe simplu, uzat, învelit într-un material roșu pentru rochie. Patul pentru Brigit va fi capacul unei cutiute, cu o pernă mică, o saltea și o pătură confecționată din cîrpe. Poți face și picioare mici pentru pat, folosind ace cu gămălie. Dacă afară a nins, uplete potirul cu zăpadă, așază-l pe altar, și las-o să se topească, pentru a grăbi sfîrșitul iernii și venirea primăverii. Fă ordine în templul tău cu mătura, „măturînd toate cele vechi” ca să faci loc pentru cele noi.

Secțiunea a VII-a. Vrăjile

Lecția 1. Introducere la vrăji

O mare parte din lucrarea magiei presupune săvârșirea vrăjilor. Vraja este actul organizat, conceput și realizat pentru a modifica probabilitățile în direcția dorită; pur și simplu, a determina un lucru mai mult sau mai puțin posibil să aibă loc. Există multe tehnici folosite în săvârșirea vrăjilor. Ideea generală este să aduni cât mai multe corespondențe în același loc pentru a spori nivelul sincronicităților. În acest mod, vei deplasa probabilitățile de-a lungul unui continuum, de la imposibilitate → improbabilitate → posibilitate → probabilitate → inevitabilitate → manifestare.

Mediul tău este extrem de important pentru practicarea vrăjilor și ritualurilor. Toate corespondențele (luminări, culori, arome etc.) au rolul de a crea un spațiu unificat și armonios, care să-ți acordeze mintea în mod absolut cu scopul vrăjii tale. Din acest motiv, lucrul cel mai important este ca totul *să ți se pară corect*. Dacă săvârșești o vrajă a cărei rețetă necesită un anumit amestec de rădăcini și ierburi, dar simți că una dintre acestea ar trebui lăsată deoparte sau înlocuită, fă-o! Urmează-ți întotdeauna instinctul! Fiecare vrajă pe care o săvârșești sau lucrare pe care o faci este un alt exercițiu practic, care îți armonizează și mai mult propriile simțuri și intuiții paranormale și îți dezvoltă magia personală. Așa că fă ce ți pare *ție* corect, iar dacă un lucru nu are logică, nu-l face! Un principiu esențial în practicarea magiei este numit „Diddy-wa-diddy”. Aceasta înseamnă că, dacă nu știi despre ce e vorba, nu te băga!

Și, de fiecare dată când faci o vrajă, ai grijă să o înregistrezi, în Cartea Umbrelor (vezi 3.II.7, „Cărțile magiei”). Notează data, ziua săptămânii și ora, folosind glifele astrologice și cele planetare. Înregistrează culorile luminării, aromele, incantațiile și alte elemente, iar mai târziu, revino și notează rezultatele.

Lecția 2. Pătratele și sigiliile magice

Pătratul magic (*kamea*, în ebraică) este o ordonare de numere într-un pătrat, în așa fel încât fiecare rând și coloană însumează același rezultat. În cele mai multe pătrate magice, suma fiecărei diagonale are ca rezultat, de asemenea, același număr. Se folosește fiecare număr, plecând de la 1 până la numărul de diviziuni din pătrat. De aici, pătratele magice care sînt atribuite celor șapte planete au 9, 16, 25, 36, 49, 64 sau 81 de diviziuni. Fiecare din aceste *kamea* planetare este, de asemenea, asociată cu o *sefiră* („sferă”) planetară din Arborele cabalistic al Vieții (vezi 6.IV.3, „Arborele Vieții”).

Numărul șirurilor sau coloanelor este stabilit în funcție de numărul sferei corespunzătoare, în ordine (în total sînt zece, dar numai șapte dintre ele sînt asociate cu planetele). Este imposibil să faci un pătrat magic doar cu unul sau două rînduri și coloane, așa că începem cu numărul 3. *Kamea* planetei Venus, de pildă, are șapte rînduri și coloane, deoarece Venus este asociată celei de-a șaptea sferă, Netzach. $7 \times 7 = 49$, deci sînt 49 de diviziuni în interiorul pătratului planetei Venus. Iată numerele și sferile pentru fiecare planetă :

Număr	Sferă	Planetă	Diviziuni	Sumă
3	<i>Binah</i>	Saturn	9	15
4	<i>Chesed</i>	Jupiter	16	34
5	<i>Geburah</i>	Marte	25	65
6	<i>Tiphareth</i>	Soare	36	111
7	<i>Netzach</i>	Venus	49	175
8	<i>Hod</i>	Mercur	64	260
9	<i>Yesod</i>	Lună	81	369

Pătratele magice sînt folosite la confecționarea sigiliilor care servesc ca talismane. Fiecare *kamea* are un *sigiliu*, un desen ce reflectă toate numerele pătratului. Sigiliul constituie chintesența sau sinteza *kameei*, al cărei martor sau conducător este. Fiecare *kamea* planetară primește, de asemenea, un „Spirit” și o „Inteligență”. Inteligența este privită ca entitatea care îndrumă și inspiră, în timp ce Spiritul este considerat mai mult o forță neutră. Fiecare Inteligență și Spirit au câte un sigiliu care reprezintă numele lor asociat, numărul, puterea corespunzătoare etc. Sigiliul este doar o altă cale de a reprezenta un nume, iar în plan magic, ele sînt echivalente sub orice formă. Pentru a crea aceste sigilii, va trebui mai întîi să transformăm literele din numele Spiritului sau Inteligenței în numere, apoi să trasăm o linie unind numerele în pătratul corespunzător.

Se poate folosi același sistem pentru a crea un sigiliu pentru orice cuvînt sau nume, inclusiv pentru numele tău magic – trăsîndu-l pe o *kamea* planetară pentru a reflecta influența acestei planete. Acest lucru poate fi realizat prin atribuirea unor numere fiecărei litere a alfabetului, în ordine repetată, după cum urmează :

Numere:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Litere:	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Folosind această hartă, nu trebuie decît să înlocuiești literele unui cuvînt sau nume cu numerele echivalente. De pildă, prenumele meu, Oberon, se scrie în numere astfel : 625965. Pentru a crea un sigiliu pentru mine însumi sub influența Soarelui, folosesc pătratul lui Sol, care este :

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Pătratul lui Sol

Sigiliul Soarelui
lui Oberon

Mai întâi, pun o bucată de hirtie de calc peste *kamea* potrivită. Desenez un cerc micuț peste prima literă sau primul număr al numelui meu : „6”. Apoi, cu ajutorul unei rigle, trasez o linie dreaptă până în mijlocul următoarei litere sau următorului număr : „2”. Apoi, o linie dreaptă la „5”, o alta la „9”, înapoi la „6” (de-a lungul liniei precedente) și, în cele din urmă, înapoi la „5”, indicînd capătul printr-un alt cerculeț sau printr-o linie. Sigiliul meu final va arăta ca desenul anterior.

El înseamnă „Oberon sub influența atributelor solare”. Acum încearcă și tu cu numele tău ! Cînd îți faci un talisman planetar, desenează-ți propriul sigiliu corespunzător pe spate, pentru ca talismanul tău să fie în acord cu persoana ta. Din acest motiv, asemenea talismane ar trebui confecționate de persoana care le va folosi.

Lecția 3. Talismanele puterilor planetare

Vrăjile pot fi făcute pentru aproape orice scop imaginabil, dar marea majoritate a lor pot fi grupate sub influențele și corespondențele celor șapte puteri planetare. Studiază tabelul corespondențelor (3.VI) și 4.V.4, „Aspecte planetare”, pentru a vedea ce tipuri de vrăji sînt potrivite pentru fiecare planetă și apoi adună toate materialele asociate (culori, luminări, ierburi, arome, animale, metale etc.). Săvîrșește vrăjile în ziua și la ora planetară corespunzătoare și folosește instrumentele potrivite pentru a obține efectele dorite.

Iată o descriere mai detaliată a acestor aspecte planetare, în măsura în care se referă la vrăji, cu pătratele și sigiliile lor drept talismane cu pentagramă. Deși soluția ideală ar fi ca aceste talismane să fie gravate pe discuri din metalul corespunzător, ele pot fi pur și simplu desenate pe hirtie colorată, pergament sau orice alt material, pentru a fi folosite pentru vrăji și farmece. Le prezint aici în ordinea *kameei* lor :

Saturn (♄) ♄

Pentacul planetei Saturn :

Culoare pozitivă – indigo

Culoare negativă – negru

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Pătratul planetei Saturn = 15



Guvernează : Viața lungă, clădirile, protecția, stabilitatea, securitatea, recolta, distrugerea. Oamenii mai bătrîni, planurile mai vechi, datoriile și plata lor, agricultura, afacerile imobiliare, moartea, voința, stabilitatea, inerția.

Jupiter (4) ♃

Pentacul planetei Jupiter :

Culoare pozitivă - albastru

Culoare negativă - purpuru

4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13

Pătratul planetei Jupiter = 34

Guvernează : Bogăția, sănătatea, onoarea, prietenia, pacea, faima, succesul, puterea politică. Abundența, belșugul, creșterea, expansiunea, generozitatea, spiritualitatea, călătoriile lungi, bancherii, creditorii, datornicii, jocurile de noroc.



Marte (5) ♂

Pentacul planetei Marte :

Culoare pozitivă și negativă - roșu deschis

11	24	7	20	3
1	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Pătratul planetei Marte = 65

Guvernează : Puterea fizică, tăria, curajul, biruința în războaie, înfrângerea dușmanilor. Energia, graba, minia, construirea sau distrugerea, pericolul, chirurgia, vitalitatea, magnetismul, puterea voinței.



Soare (6) ☉

Pentacul Soarelui :

Culoare pozitivă - portocaliu

Culoare negativă - galben



Guvernează: Comunicarea, magia, memoria, divinația, adevărul, judecata. Problemele legate de afaceri, cumpărarea și vânzarea, negoțul, talentele literare, scrisul, cărțile, documentele, contractele, călătoriile scurte, vecinii, furnizarea și obținerea informațiilor, prietenii intelectuali.

Luna (9) ☾

Pentaculul Lunii :

Culoare pozitivă – violet

Culoare negativă – albastru

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

Pătratul Lunii = 369

Guvernează: Visele, viziunile profetice, securitatea, prevenirea furturilor, calmarea disputelor. Femeile, publicul general, personalitatea, schimbările și fluctuațiile, călătoriile scurte și mutările, reacțiile simțurilor.



Lecția 4. Puterile elementale

Ca și în cazul aspectelor planetare, un alt lucru de care trebuie să se țină seama în săvârșirea vrăjilor sînt asocierile elementale. Vezi 2.III, „Elementele” și 3.VI, „Corespondențe”. Iată cîteva dintre principalele lucruri asociate diferitelor elemente :

- △ **Aer** : înțelepciune, gîndire, comunicare, logică, inteligență, matematică, memorie, educație, muzică, literatură, poezie ;
- △ **Foc** : pasiune, sex, succes, carieră, ambiție, obiective, curaj, energie, mișcare rapidă ;
- ▽ **Apă** : emoții, băutură, preocupări paranormale, psihologie, vise, imaginație ;
- ▽ **Pămînt** : sănătate fizică, mîncare, bogății materiale, manifestare, protecție, legare ;
- △△ **Aer/Foc** : frumusețe, artă, noroc, jocuri de noroc, spiritualitate, reîncarnare ;
- △▽ **Foc/Apă** : dragoste romantică, relații, parteneriate, suflete-pereche, căsătorie ;
- ▽▽ **Apă/Pămînt** : fertilitate, grădinarit, gătit, menaj, bucurie ;
- ▽△ **Pămînt/Aer** : afaceri, călătorii, aventură ;
- △▽ **Aer/Apă** : armonie, dans, petreceri, probleme sociale, întruniri ;
- ▽△ **Pămînt/Foc** : politică, sport, competiție.

Lecția 5. Vrăjitoria

Cînd faci vrăji, trebuie să știi că există două tipuri de incantații – cele transmise prin grimoare și cărți de vrăji și cele pe care le inventezi tu singur. Fiecare are avantajele sale. Cele care au fost folosite de ceva timp de mulți alții s-au înconjurat de o anumită încărcătură magică, iar cînd le folosești, preiei și întreaga *rezonanță morfică* asupra ta. Pe de altă parte, cele pe care le creezi tu însuși sînt rezultatul viziunii, imaginației și voinței tale magice și devin cu atît mai puternice cu cît le practici mai mult. Forțele subconștientului ies mult mai ușor la suprafață prin vizualizări și incantații care folosesc atît rima, cît și ritmul. Aceasta se întîmplă deoarece elementele operează în emisfera dreaptă a creierului tău, care îți permite să intri în legătură directă cu lumea mult mai vastă a magiei.

Un obicei practicat în săvîrșirea vrăjilor este arderea luminărilor de culori corespunzătoare (vezi 4.I.5, „Vraja luminării”). Folosește luminările în orice vrajă pentru a spori sau a acorda influențele corespondențelor planetare, elementale și de alte tipuri. Mulți din cei care practică magia vorbesc despre distincția dintre magia „albă”, „gri” și „neagră”, nuanțînd tipurile de vrăji, de la cea binevoitoare la cea răuvoitoare. Aceasta nu se referă la natura magiei înseși (vezi 1.III.7, „Culorile magiei”), ci mai curînd la *intențiile* și scopurile folosirii sale. Aceste intenții sînt determinate de etica persoanei care practică magia și ar trebui cîntărite bine înainte de a face vreo vrajă.

Magia albă : magia care are efect numai asupra ta și care nu implică voința celorlalți. De exemplu, atragerea dragostei, sporirea bogăției/prosperității sau ocrotirea căminului tău. Practica magiei albe nu dăunează în vreun fel și nici nu se abate de la valorile etice.

Magia gri : magia care afectează într-o oarecare măsură voința altei persoane. Poate influența alegerile făcute de această persoană, modul său de viață sau al comunității, dar nu într-un mod drastic sau permanent. De pildă, o vrajă prin care faci ca o persoană să se îndrăgostească de tine, un act de vindecare, o vrajă de legare a unei persoane pentru ca aceasta să nu mai facă rău sau de împăcare cu o persoană care nu te place. Aceste scopuri pot ridica semne de întrebare în ceea ce privește moralitatea lor.

Magia neagră : magia care supune voința altei persoane propriei tale voințe, într-un mod ferm și/sau permanent, ori care provoacă daune, face rău sau aduce moarte. De exemplu, o vrajă în urma căreia suferă cineva, o proprietate este distrusă sau o vrajă prin care îți exerciți controlul ori puterea asupra altei persoane. Acestea sînt tipurile de vrăji pe care le înfăptuiesc farmazonii și de care vrăjitorii ar trebui să se ferească, deoarece sînt lipsite de orice etică.



Numărul vrăjilor și farmecelor pe care le poți face nu cunoaște limite. Există cărți întregi dedicate doar vrăjilor și culegeri de folclor în care au fost adunate. La cele menționate mai sus, voi adăuga niște cărți de referință: *The Magick of Folk Wisdom* de Patricia Telesco (membră a Consiliului Cenușiu), *Witches Workbook* de Ann Gramarie, *Good Spell Book* de Gillian Kemp și *Crone's Book of Words* de Valerie Worth. În ele, vei găsi câteva dintre vrăjile mele preferate, precum și unele create și folosite de mine și Morning Glory. Odată ce stăpânești bine toate acestea, ai putea începe să crezi singur vrăji!

Noroc și succes ☉ 4

Traista mojo

Confecționează-ți o trăistuță mojo în care să-ți ții amuletele și talismanele mici etc. Aceasta mai este denumită și traistă medicinală, traista spiritelor, traista magică sau punguță *gris-gris*. Taie o bucată circulară de pinză, flanelă sau piele de căprioară, cu diametrul de 15 cm. Roșul este întotdeauna o culoare potrivită pentru trăistuța mojo, dar nimic nu te oprește să alegi o altă culoare din lista prezentată în I.III.6: „Culorile magiei”. Fă mai multe găuri pe marginea exterioară, după care introdu un șnur roșu de 75 cm lungime prin găuri, legând capetele. În timp ce faci asta, rostește următoarele:

*Cos această traistă să-mi aducă noroc și belșu,
Cu șnur roșu, ca dragoste și sănătate să-mi ad.
Pentru ca, fie zi, fie noapte, să țină
Durerea și boala departe !*

(Gerina Dunwich)



Pentru succes la muncă

Pe o bucată de pergament, gravează sigiliul unui talisman al Soarelui pe o parte, iar pe cealaltă sigiliul unui talisman al lui Jupiter. Rostește așa:

*Voință de fier, măiestrie neîntrecută
Faceți ca acest talisman să îmi aducă
Numai succese și noroc în muncă.
Vrerea să mi se îndeplinească !*



Apoi leagă pergamentul de un obiect asociat muncii tale și așază-le pe altarul tău (sau la locul tău de muncă).

Monedele

O monedă de argint îngropată sub pragul casei tale aduce prosperitate și noroc. Dacă locuiești la bloc, încearcă să o așezi sub ghiveciul unei plante ornamentale sau să o lipesci bine sub preșul din fața ușii.

(Patricia Telesco)

Șnurul roșu

la un șnur roșu sau un fir lung de aproape 30 cm și fă-i patru noduri, rostind astfel :

*Un nod pentru fericire,
Două pentru prosperitate
Trei noduri pentru iubire
Patru pentru sănătate.*

(Gerina Dunwich)



Păstrează șnurul innodat în trăistuța pe care o porți la git.

Sănătate și vindecare 40**Leac împotriva negilor**

Lipește cu leucoplast un bănuț de aramă peste neg și lasă-l așa timp de trei zile. Apoi îngroapă bănuțul sub un copac la miezul nopții, rostind astfel :

*Tu, neg, din calea mea disperi ;
Și în acest copac s-apari.
Pielea-mi fie netedă, tenul curat,
Și întreg corpul-mi fie binecuvîntat !*

**Abracadabra**

O vrajă foarte veche și cunoscută împotriva febrei și a bolii o reprezintă „Abracadabra”. Scrie cuvîntul de unsprezece ori pe o bucată de hirtie de pergament, însă, la fiecare rînd, renunță la cîte o literă din cuvînt, astfel încît să formezi un triunghi cu vîrfurile în jos. Rulează hîrtia și introdu-o într-un cilindru îngust, care se leagă apoi în jurul gîtului celui bolnav. Acesta trebuie să-l poarte timp de nouă zile și nouă nopți, iar apoi să îl arunce peste umărul stîng într-un rîu.

**Alungarea bolii**

Scrie numele celui bolnav pe o bucată de pergament, pe care introdu-o într-un săculeț mojo împreună cu următoarele ierburî tămăduitoare : angelică, frunze de dafin, scorțișoară, semințe de fenicul, voronic, petale de trandafir, de rozmarin, cimbru, verbină și violete. Rostește astfel :

*Flori fermecate și ierburî de vrăjitoare,
Umpleți săculețul cu puteri tămăduitoare.*

*Și faceți ca acela ce îl poartă
De boală, durere, chin să se despartă.*

(Gerina Dunwich)



Elixir pe bază de miere

Într-o duminică, la amiază, ține în dreptul soarelui un vas cu miere, astfel încât strălucirea lor aurie să se contopească. Înghite trei linguri de miere, apoi rostește astfel :

*Soare învăluie-mă,
Aur slujește-mă,
Alchimie transformă-mă,
Miere întinerește-mă.*

(Valerie Worth)



Ocrotire 卐

La trecerea printr-un cimitir

Încrucșează degetele, ține-ți respirația și spune-i Morții versurile următoare cu voce tare :

*Paznic al oaselor, chipul ți-l cunosc,
Însă pasul tot am să ți-l depășesc.*

(Valerie Worth)



Vrajă elementală de ocrotire

Pe o bucată de pergament, scrie următoarele cuvinte :

*Aerul nu mă poate îngheța.
Focul nu mă poate consuma.
Apa nu mă poate îneca.
Pământul nu mă poate îngropa.*



Rulează pergamentul și introdu-l într-un cilindru îngust, leagă-i un șnur sau o ață de culoare roșie și păstrează-l în săculețul tău mojo.

Vrajă de ocrotire pe bază de lămiie

Această incantație a vrăjitoarelor italiene în favoarea unui prieten sau a unei ființe iubite se desfășoară în condiții ideale la miezul nopții, într-o zi cu lună plină. Ai nevoie de o lămiie proaspătă, trei luminări albe și o cutie cu bolduri colorate. Exact la miezul nopții, aprinde luminările și înfige boldurile în lămiie, în timp ce repeți următoarele :

*Regină a Lunii și mare înstelată,
Diana, ție ți-e închinată,
Cu fiecare ac o vrajă nouă,
Ține-l pe (numele) departe de rău !*



Fă-o cadou prietenului tău. Îi va aduce noroc și vă va feri pe amândoi de rele.

Baghetele magice

Ia o eprubetă cu dop sau folosește orice alt recipient cilindric mai mic și transparent, precum un vas pentru condimente (piperniță, solniță). Uplete-l cu semințe de fenicul (o plantă ocrotitoare). Leagă eprubeta cu o fundiță, binecuvintează-o și atâră-o la ușă. Orice spirit malefic care ar încerca să intre în casă va fi obligat să numere toate semințele, nemaiaivind astfel timp să facă rău.

Sticla vrăjitoarei

În Anglia, acestea erau foarte răspândite în secolele al XVII-lea și al XVIII-lea. Ia un borcnaș de sticlă cu capac care se înșurubează și umple-l cu obiecte ascuțite : ace, cuie, piuneze, cioburi de sticlă (*mai ales* cioburi dintr-o oglindă spartă!), spini, urină, sare etc. Adaugă rozmarin, busuioc și frunze de dafin. Înșurubează bine capacul și sigilează-l folosind ceara topită de la o luminare neagră, rostind următoarele :

*Sticlă a vrăjitoarelor, ierburi și farmece,
Răul tu-l alungă, durerea fă să plece.
De dușmani să mă ferească
Vrerea-mi să se-ndeplinească !*

(Gerina Dunwich)



Ascunde sticla după dulăpiorul de sub chiuveta din bucătărie sau îngroap-o în cel mai îndepărtat colț al curții tale atunci când luna este în descreștere. Sticla vrăjitoarei își apără stăpînul de rele și constituie un minunat cadou de casă nouă !

Fierul și usturoiul

Asemănătoare ca idee cu sticla vrăjitoarelor este și practica străveche de a înfige țepușe de fier (se pot folosi și cuie foarte mari, mai ales dacă sînt magnetizate) în pămîntul din fața fiecărei intrări în casă. Datorită proprietăților sale magnetice, fierul creează un câmp care distruge coeziunea entităților imateriale, constituind astfel o adevărată *anatemă* („blestem”) pentru toate spiritele malefice.

În mod similar, mirodeniile care conțin acizi, precum căței de usturoi și ardeii iuți, dacă sînt atîrnate la ferestre, vor împiedica spiritele rele (mai ales vampirii și demonii visurilor) să intre în casă.

De alungare a tristeții

Scrie aceste cuvinte pe o bucată de hîrtie :

TREE (*copac, arbore, pom*)
ROAD (*drum, cale*)
EAVE (*streășină*)
EDEN (*paradis, rai, eden*)

Citește de la stînga la dreapta și de sus în jos, apoi rostește cu voce tare :

COPAC al Cunoașterii,
DRUM al Durerii,
STREĂȘINĂ a Casei
PARADIS regăsit.



Dacă dezlegi această ghicitoare, aruncă hirtia în șemineu și dă-i foc. Îți va feri casa de necaz tot anul.

(Valerie Worth)

Călătorii și comunicare ♀

Cercurile de lumină

Atit eu, cit și Morning Glory folosim această vrajă ori de câte ori plecăm într-o călătorie : când te afli într-un loc primejdios, în mașină sau în avion, poți crea un cerc de protecție portabil care să vă învâluie pe tine și pe cei din jur. Închide ochii pentru câteva clipe și trasează cercuri în aer cu degetul arătător de la mîna cu care scrii. Imaginează-ți că aceste cercuri de lumină se transformă într-o spirală care te învâluie pe deplin, pe măsură ce repeți următoarele :

*În cercuri de lumină sînt învîluit
De orice rău sau boală sînt adăpostit.
Și chiar în noaptea întunecată,
Merg ferit ; lumină binecuvîntată !*



Înainte a unui zbor cu avionul

Tu, cel ce îndrăznești să călătorești cu avionul, trebuie să fii întii de toate vindecat de nehibzuință și trufie. Așază-te în lumina soarelui și trece-ți mîna pe deasupra flăcării unei luminări. Aprinde o pană de la focul acestei luminări, iar după ce aceasta s-a înnegrit, stinge fitilul. Stringe câteva bucățele moi de ceară și introdu-le sub unghii. Apoi rostește următoarele :

*Prea aproape de soare să nu zbor,
Dogorit mă ascund de ochiu-i batjocoritor.
În imperiul său, totuși departe de-a sa ocară
Călătoria-mi fie cruțată în această oră !*

(Valerie Worth)

Pentru o scrisoare importantă

După ce ai lipit și timbrat scrisoarea, așază-o pe o bucată neagră de pînză și presară în jurul ei un cerc de sare. În timp ce faci asta, spune așa :

*Cuvinte ce-n iușeală mă întreceți,
Și ce pe alte meleaguri mă petreceți,
Încîntați ochii ce vă vor citi
Și astfel voi voința îmi veți îndeplini.*

Împăturește scrisoarea în bucata de pînză și unește-i marginile, apoi expediaz-o numaidecît.

(Valerie Worth)

Pentru împăcare

Într-o miercuri sau vineri seară, aprinde o luminare de culoare roz pentru iubire și una albastră pentru împăcare. Spune așa :

*Încă o dată te rog (numele) a judeca.
Astfel durerea mi-o vei spulbera.
Ascultă-mi rugămintea, apoi tu vei vedea,
A ta inimă bună mă va elibera.
Fii binecuvîntat !*

(Gillian Kemp)

**Exorcizare și alungarea spiritelor rele ☿**

Dacă o casă este bîntuită sau o persoană este posedată de spirite malefice, ar trebui făcut un ritual de exorcizare sau de izgonire. Aprinde luminări albe în toate camerele sau așază cinci luminări în jurul respectivei persoane. Presară sare în forma unei pentagrame pe podeaua fiecărei camere sau în jurul celui posedat și stropește cu apă în fiecare colț al camerei, cu o crenguță de fenicul sau de rozmarin. În timp ce faci asta, rostește următoarele :

*Apă, sare, de unde vă presar,
Tot răul și necuratul dispar.
Spiritele rele să ne părăsească ;
Vrerea să mi se-ndeplinească !*

Apoi tămîiază cu salvie arsă în toată casa sau doar în preajma persoanei în sensul acelor de ceasornic, împrăștiind fumul în toate colțurile și în fiecare cămăruță. Spune următoarea incantație :

*Prin fum de foc locul e curățat
Răul n-o să sălășluiască.
De rău și necurat tu ești scăpat,
Vrerea-mi să se îndeplinească !*

După aceea, mătură în toată casa, stringînd sarea laolaltă cu praful și rostind următoarele :

*De pretutindeni spiritele zboară,
Să fie pace, vrajba să dispară !*

**Manifestare ♀****Pentru îndeplinirea unei dorințe**

Pe o luminare mică din ceară de albine (o luminare albă, votivă, ar fi minunată) trasează cu un spin semnul lunii în creștere. Aprinde lumina, privește flacăra și gîndește-te la dorința care vrei să ți se îndeplinească, în timp ce spui următoarele cuvinte :

*Lună binevoitoare,
Deasupra mea, pe cer,
Împlinește-mi o favoare
Ce la noapte-ți cer.*



Stinge flacăra, însă păstrează-i lumina în gînd cît poți tu de mult. Ți se va arăta o cale.

Incantație generală

Pentru fiecare vrajă, după ce ai făcut tot ce trebuia, încheie astfel :

*Prin puterea mării și-a Pămîntului,
Prin măreția Lunii și a Soarelui,
Vrerea-mi să se-ndeplinească !
Vraja să mi se-mplinească !*



Dragoste ♀

Pentru a atrage un iubit

Fărimitează cîteva frunze uscate de laur și presară-le peste jarul din cădelnița ta. Inspiră mirosul și rostește astfel :

*Frunze de laur, ardeți în foc,
Aduceți la mine al inimii foc.*



Vrajă cu o pietricică în formă de inimă

Ai nevoie de o pietricică în formă de inimă – de ametist, fluorit, piatra-lunii sau agată. Cînd Luna este în creștere, aprinde o luminare mai mare de culoare roșie. Amestecă puțină verbină cu ceara proaspăt topită și modelează-o apoi în jurul pietricelei sub forma unei inimi roșii, rostind precum urmează :

*Prin artă, ceara-n inimă se preface.
Doi o să devină unul, dragostea caldă o face !*

Ține-o în mină pînă se răcește și zi :

*Ishtar, Venus, Afrodita,
La mine dragostea s-ajungă,
Iar Piatra Vrăjitorului
Singurătatea mi-o alungă.
Vino, dragoste cerească,
Vrerea să mi se-ndeplinească !*



Păstrează pietricica pe altarul tău sau în săculețul mojo.

(Ann Grammary)

Pentru a întări dragostea

Plantează un răsad de floare – lălea sau narcisă, albă ori galbenă – într-un ghiveci nou de argilă. În timp ce îl acoperi cu pământ, repetă numele persoanei iubite. Apoi, rostește deasupra florii în fiecare dimineață și seară următorul catren :

*Așa cum răsadul crește
Și-apoi lin înmugurește
Tot așa al iubirii glas
Spre mine-și îndreaptă-al său pas.*

**Bogăție și prosperitate ☉ 4 ☽****Pentru a face avere**

Așază cinci monede de aur într-un cerc, în jurul unui portmoneu micuș pentru mărunțiș. Aprinde cinci lumânări aniversare aurii (sau verzi), lasă să curgă câte o picătură de ceară pe fiecare monedă, apoi fixează câte o luminare în această ceară. De fiecare dată când faci acest lucru, repetă :

*Darnică Fortuna, ascultă-mi ruga ;
Fă ca aurul și argintul să-mi umple punga.*

Vizualizează cum banii îți umplu portmoneul și se revarsă, până când lumânările se topesc complet. Apoi, pune monedele acoperite de ceară în portmoneu și așază-l pe altarul tău.

Argintul Lunii

Ia un vas nu tocmai adânc plin cu apă și așază-te pe iarbă, într-un loc unde strălucește luna plină. Așază vasul în fața ta și surprinde reflexia Lunii în apă, repetând de trei ori următoarele :

*Aradia, Aradia, te implor,
Dorința să mi se împlinească.
Prin puterea Lunii și a mărilor,
Vrearea să mi se îndeplinească !*



Atinge apoi ușor cu palma suprafața apei, prinzând argintiul lunii în mină. Înainte ca apa să se liniștească, scurge apa din vas pe pământ și întoarce-te acasă. Să nu te mai uiți la lună după ce ai surprins argintiul său, altfel vraja se va risipi !

Pentru a găsi comori sau lucruri pierdute

În prima zi cu lună plină, ridică palma în dreptul lunii, cu degetul mic și cel mare în sus, iar celelalte lipite de podul palmei. Recită următoarele :

*Închină-te lunii când ea e rotundă
Norocul atunci îți va sta alături.
Nimic de tine n-o să se ascundă
Nici pe uscat, nici pe mare sau în străfunduri.*



Pentru ca animalul răătăcit să se întoarcă acasă

Pune în castronașul animalului tău mîncarea lui preferată. Aprinde lingă el o luminare albastră și rostește astfel :

*Scumpul meu plecat pe drumuri
Întoarce-te te rog la mine.
Printre lacrimi și suspine
Te rog lasă alte meleaguri.*



Lasă lumina să ardă pînă la capăt sau stinge-o atunci cînd animalul se întoarce acasă.
(Gillian Kemp)

Lecția 6. Vechiul vocabular al magiei

Poate ai sesizat pînă acum că multe dintre cuvintele mai neobișnuite care apar în *magicae artes* („artele magice”) au etimologii latine (romane) sau grecești. Acest lucru se explică prin faptul că toate aceste idei și concepte au o istorie îndelungată, iar denumirile inițiale ale lucrurilor într-o limbă pătrund de obicei și în limba următoarei culturi dominante. Acest lucru este adevărat îndeosebi în domeniul vrăjitoriei și al științei, care a decurs din aceasta. De exemplu, în biologie, toate speciile existente de animale și plante au o „denumire științifică” în latină; iar cele dispărute (precum dinozaurii) au denumiri în limba greacă: *deinosauros* înseamnă „șopîrlă cumplită” în limba greacă. Primii vrăjitori comunicau în diverse limbi – egipteană, ebraică, sumeriană, asiriană, babiloniană, persană, arabă, greacă, sanscrită, chineză etc. Însă, pe parcursul cîtorva mii de ani, s-au succedat numeroase imperii întinse, care au reunit (și au consolidat) mai multe culturi sub aceeași guvernare, impunînd tuturor limba conducătorilor, pe care toți supușii trebuiau să o cunoască pentru a putea comunica în imperiu. Limbile străvechi au devenit limbi „tainice”, cunoscute doar de învățații care citeau cărțile vechi, scrise în aceste limbi.

Pornind din Grecia, Alexandru cel Mare cucerise pînă în anul 325 î.Hr. întreaga lume civilizată din Italia și Egipt pînă în India și întemeiase imperiul macedonean. Greaca a devenit limba comună a întregului Occident, iar egipteană, ebraică, persană și celelalte limbi au devenit limbile secrete ale învățaților și vrăjitorilor. Apoi, în anul 50 î.Hr., Iulius Cezar a recucerit fostul teritoriu al lui Alexandru cel Mare, precum și toată Europa, pînă în Britania, întemeind astfel Imperiul Roman. Latina a devenit noua limbă universală, iar greaca – limbă secretă.

Imperiul Roman a dominat lumea vestică timp de 500 de ani, pînă ce a fost prădat de către vandali în anul 445 d.Hr. Teritoriul a fost preluat de către Biserica Romano-Catolică, care a întemeiat în partea de vest Sfîntul Imperiu Roman (în partea estică a fostului Imperiu, s-a impus Biserica Ortodoxă de Est, ca urmare a Marelui Schismă din 1054). Biserica Romano-Catolică a condus lumea în următorii 1 000 de ani, pînă în epoca Reformei și a Renașterii, din secolele al XIV-lea și al XV-lea. În tot acest timp, latina a fost unica limbă scrisă „oficială”, iar greaca și ebraica au rămas limbi secrete.

Imperiul Britanic s-a constituit în timpul domniei îndelungate a Elisabetei I (1533-1603) și s-a extins în scurt timp, devenind un imperiu mondial, avînd colonii în lumea

întreagă – în America de Nord, Australia, India. Engleza a devenit noua limbă universală, iar latina – limbă secretă. Însă chiar la începutul acestei noi epoci, în jurul anului 1660, *știința* („cunoașterea”) s-a separat în mod oficial de *vrăjitorie* („înțelepciune”). Astfel, latina a devenit limba secretă a catolicismului, a vrăjitoriei și a științei.

Din păcate, latina este o limbă mult prea complicată pentru a putea fi utilizată în mod curent, întrucât terminațiile sau desinențele fiecărui cuvânt diferă în funcție de diateza, cazul, sensul acestuia etc. În plus, ca și în cazul celorlalte limbi ce provin din latină (limbile *romanice*, de la *Roma* – precum franceza, spaniola, portugheza și italiana), substantivelor care denumesc obiecte li se atribuie un gen în mod arbitrar (masculin, feminin sau neutru), care trebuie, la rândul lui, luat în considerare. Pe lângă asta, sintaxa (ordinea) cuvintelor în propoziție diferă de cea a limbii engleze: în limba latină, verbele precedă substantivele, iar adjectivele și adverbele sunt postpuse cuvintelor pe care le determină – cam cum vorbește Yoda.

Cu toate acestea, numeroase vrăji străvechi sau dictoane sînt scrise în limba latină și e foarte util ca un vrăjitor să cunoască semnificația lor și să le poată folosi pentru a crea noi vrăji. Asta întrucît, după cum bine remarcă Ursula LeGuin, „magia constă în a ști să denumești un lucru”. De aceea, voi include o listă utilă de termeni și dictoane în limba latină, care îți va fi de folos atunci cînd vei citi cărți în care vrăjile sînt în latină. Pentru a folosi acești termeni și a-i pronunța corect, trebuie totuși să urmezi un curs de limbă latină, ceea ce e mai mult decît îți pot eu oferi aici. Limba latină este obiect de studiu în unele licee (eu și Morning Glory am urmat amîndoi cursuri de latină) – dacă e și cazul liceului tău, poți încerca!

Iată cîteva dictoane și mottouri latinești celebre:

- „Dragostea învinge totul.” – *Amor omnes vincit.*
- „Cunoașterea înseamnă putere.” – *Scientia potestas est.*
- „Precum deasupra, așa și dedesubt.” – *Tam supra, quam subter.*
- „Totul stă în arta magiei.” – *Omnia in arte magica est.*
- „Totul e viu, totul se leagă.” – *Omnia vivunt, omnia inter se conexa.*
- „Puterea implică responsabilitate.” – *Cum potestate magna rationem reddere convenit.*
- „Traiul tihnit e cea mai dulce răzbnurc.” – *Vivere bene est vindicata optima.* (mottoul familiei Ravenheart)

Iată și o vrăjă fundamentală de manifestare, care poate fi rostită la sfîrșitul oricărei vrăji sau oricărui ritual. Chiar dacă nu vei învăța nimic altceva în limba latină, această vrăjă îți va fi de foarte mare folos:

Prin puterea mării și-a Pămîntului,
Per omnes vires terrae et maris,
 Prin măreția Lunii și a Soarelui,
Per omnes potentias lunae et solis,
 Vrerea-mi să se-ndeplinească!
Velut volo, ut liceat esse;
 Vraja să mi se-mplinească!
Carmen canta et fiat!
 Să fiu binecuvîntat!
Beata sint!

Dicționar de bază român-latin pentru vrăji

Substantive

săgeată	sagitta f.	găină	pullus m	pământ	terra f.
artă	ars m.	vacă	vaca f.	est	oriens m.
binecuvîntare	benedictio f.	cioară f. corb	cornix f.	foc	ignis m.
cerc	orbis m.	căprioară	cerva f.	floare	flos m.
vrăjitor	praestigiator m.	cerb	cervus m.	frunză	folium n.
consiliu	concilium n.	cline	canis m.	lună	luna f.
blestem	maledictio f.	dragon	draco m.	munte	mons m.
moarte	mors m.	broască	rana f.	nord	septentrios m.
prag	ostium n.	cal	equus m.	riu	flumen n.
credință	fides f.	bovine f. vite	boves m.	cer	caelum n.
soartă	fatum n.	șopirlă	lacerta f.	spațiu	spatium n.
frică	timor m.	bufniță	bubo m.	stea	stella f., astrum n.
tovărășie	societas f.	phoenix	phoenix m.	mare	mare n.
hrană	cibus m.	păianjen	aranea f.	sud	meridies f.
prostie	stultitias f.	șarpe	serpens f.	soare	sol m.
noroc	fortuna f.	broască riioasă	bufo m.	copac	arbor f.
grădină	hortus m.	lup	lupus m.	apă	aqua f.
poartă	porta f.	braț	bracchium n.	vest	occidens m.
boală	morbus m.	spate	dorsum n.	vînt	ventus m.
vindecător	medicus m.	abdomen	abdomen n.	vînt de la est	eurus m.
casă	domus f.	piept	pectus n.	vînt de la nord	aquilo m.
rege	rex m.	ureche	auris f.	vînt de la sud	auster m.
viață	vita f.	ochi	oculus m.	vînt de la vest	favonius m.
dragoste	amor m.	chip	facies m.	lume	mundus m.
magie	magia f.	pană	penna f.	metal	metallum n.
forță	vis f.	deget	digitus m.	aur	aurum n.
mister	arcamum n.	picior	pedus m.	argint	argentum n.
pace	pax f.	fir de păr	pilus m.	fier	ferrum n.
putere	potestas f.	păr	capillus m.	mercur	mercurium n.
protecție	tutela f.	mină	manus m.	cositor	stanium n.
regină	regina f.	inimă	cor n.	cupru	cuprum n.
vraci	venificus m.	cap	caput n.	plumb	plumbum n.
vrăjitorie	venificium n.	corn	kernus m.	zori	aurora f.
incantație	carmen n.	picior	pes n.	zi	dies m.
spirit	anima f.	gură	os n.	seară	vesper m.
adevăr	veritas f.	gît	collum n.	dimineață	mane n.
voiață	volutas f.	nas	nasus m.	noapte	nox f.
fereastră	fenestra f.	coadă	cauda m.	iarnă	hiems f.
vrăjitoare	striga, saga f.	aripă	ala f.	vară	aestas f.
înțelepciune	sapientia f.	familie	gens f.	primăvară	ver n.
vrăjitor	magus m.	băiat	puer m.	toamnă	autumnus m.
cuvînt	verbum m.	frate	frater m.		
muncă	labor m.	fiică	filia f.		
voce	vox f.	tată	pater m.		
animal	animal n.	fată	puella f.		
furnică	formica f.	rudă	cognatus m		
urs	ursus m., ursula f.	bărbat	homo m.		
fiară	bestia f.	mamă	mater f.		
castor	castor m.	soră	soror f.		
liliac	vespertilio m.	fiu	filius m.		
albină	apis f.	femeie	femina f.		
pasăre	avis f.	natură	natura f.		
taur	taurus m.	aer f. respirație	pneuma f.		
pisică	feles f.	planeta Pământ	tellus f.		
		elementul Pământ	solum n.		

Verbe (a)

trezi	exsuscitare
alunga	pellere
începe	incipere
lega	ligare
binecuvînta	beare
chema	vocare
arunca	iacere
cînta	cantare
închide	claudere
invoca	elicere
învinge	vincere
scădea	decrescere

fugi	fugere
zbură	volare
plecă	ire
vindeca	sanare
mări	increscere
face	facere
deschide	aperire
lăuda	laudare
proteja	defendere
dormi	dormire
opri	finire
transforma	transmutare
munci	laborare

Pronume

tu	te
eu	me
eu însumi	ipse
el	ille, hic, is
ea	illa, haec, ea
al nostru	noster
noi înșine	ipsi
ei	illi hi, ii
ei înșiși	ipsi

Articole

și	et
a fi	esse
de	per
de la	ab
în	in
este	est
afară	ex
acesta	hie
de aceea	ergo
astfel, așa	sic
la	ad

Adjective, Adverbe

după	post
toți	omnis
întotdeauna	semper
rău	malus
frumos	pulcher
înainte	ante
iată	ecce
cel mai bun	optimum
mare	magnus
puțin	parvus
puternic	fortis

clar	clarus
bine	bene
întunecat	tenebrus
jos	deorsum
credincios	fidelis
departe	longinquus
rapid, iute	celer
lung	longus
mulți	multi
mitic	fabulosus
niciodată	nunquam
sus	sursum
sacru	sacer, sanctus
încet	tardus
scurt	brevis
mic	minimus
puțin	parvus
negru	niger
albastru	caeruleus
verde	viridis
cenușiu	ravus
purpuriu	purpureus
roșu	ruber
alb	albus
galben	flavus

Cursul 5. Spectrul.
Partea 1





Secțiunea 1.

Meditația (magia acvamarin)

Lecția 1. Introducere: nivelurile gândirii

Meditația și vizualizarea sînt capacități esențiale în cadrul oricărei practici magice, motiv pentru care această secțiune deschide Spectrul magic al celor 12 culori. Noi, oamenii, avem atît o latură spirituală, cît și una materială, fizică. Tehnicile și practica meditației sînt menite să stabilească armonia și echilibrul între aceste aspecte ale ființei noastre.

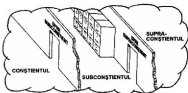
Cele patru niveluri

Mintea noastră e formată din mai multe învelișuri, precum foile de ceapă. Însă, spre deosebire de această metaforă, cu cît pătrundem mai adînc în străfundurile minții, cu atît acest tărîm devine din ce în ce mai vast, pînă într-un punct, cel mai profund, ce devine una cu Spiritul universului. Închipuie-ți valurile mării: gîndirea conștientă a fiecăruia dintre noi e precum creasta unui val. Însă, cu cît mergi mai în profunzime, baza acestui val se lărgeste, pînă ce devine oceanul însuși. Sau gîndește-te la o casă, ce are atît camere locuibile, cît și încăperi în care sînt depozitate tot soiul de lucruri și cărora rareori li se calcă pragul.

Așadar, nivelul superior al conștiinței treze este *conștientul*. Acesta reprezintă latura activă, dinamică a minții, preocupată de viața de zi cu zi și de bunăstarea fizică. Conștientul reprezintă acele camere ale casei în care locuiești – sau tot ceea ce vezi pe monitor!

Următorul nivel este acela al *subconștientului*, care e ca un fel de pivniță sau mansardă, unde sînt depozitate tot soiul de lucruri de care ai uitat complet sau de care vei uita curînd! Aici se găsesc toate sertarele cu dosare ale memoriei tale – chiar și cele de care credeai că te-ai descotorosit.

Totuși, subconștientul tău este, de asemenea, poarta spre următorul nivel... *Supraconștientul*, numit adesea și „Eul Superior”, se îngrijește de liniștea ta spirituală și înglobează memoria ta universală, experiențele vieților anterioare, dar și pe cele acumulate







de sufletul tău pe parcursul evoluției sale istorice. Din mai multe puncte de vedere, acesta constituie temelia casei tale, însă mai poate fi perceput și ca un sistem de operare, laolaltă cu programele care rulează pe un computer.

Apoi, sub aceste niveluri ale conștiinței fiecărui individ, ce sînt accesibile doar într-un somn adînc, se află tărîmul numit *Visarea*. Este acel loc pe care îl împărțim cu ceilalți - pămîntul de sub temelia casei tale. Visarea este pentru conștiința planetară ca un fel de internet.

Și, firește, lucrurile nu se opresc aici. Sub nivelul conștiinței planetare se află conștiința cosmică și conștiința universală...

Undele cerebrale

Frecvențele vibraționale ale undelor cerebrale în cicluri pe secundă au următoarele corespondențe :

Frecvența	Cicluri/ secundă	Starea conștiinței	Undele cerebrale	Conexiuni
Beta	14-30 cps	Stare de veghe, dynamism, surescitare		Conștientul
Alpha	8-13 cps	Relaxare totală, calm deplin		Subconștientul
Theta	4-7 cps	Toroaceală, moleșală, inconștiență		Supra- conștientul
Delta	0,5-3,5 cps	Inconștiență profundă, somn		Visarea

În timpul unei transe meditative, frecvențele undelor cerebrale oscilează între alpha și theta, situîndu-se, în medie, la 7,5 cps. Frecvența vibrațiilor cîmpului magnetic al Pămîntului se situează tot în jurul valorii de 7,5 cps. Așadar, atunci cînd te afli în stare de meditație, intri în rezonanță cu Geea. Această rezonanță armonioasă ce se stabilește între cîmpul nostru și cel al Întregii planete determină o creștere considerabilă a energiei paranormale și face posibile comunicarea prin telepatie și vindecarea la distanță prin cîmpul Geei. Menținerea legăturii cu Pămîntul și concentrarea sint, într-adevăr, căi de comunicare cu Geea.

Chakrele

Corpul nostru spiritual și cel fizic este conectat la cele șapte centre vitale, care se numesc *chakre* (vezi 5.II.3 : „Terapia chakrelor”). Chakrele constituie o cale de vizualizare a energiei umane, însă ele formează un singur sistem sau limbaj - alte sisteme esențiale sînt *meridianele* în științele oculte chineze și *aurele* în cele vestice. În timpul meditației, chakrele sînt deschise și stimulate succesiv, de jos în sus. Nu este însă o regulă ca, prin meditație, chakrele să se deschidă ; într-adevăr, se poate face acest lucru și există numeroase tehnici care sporesc șansele de reușită. La fel ca și în cazul „Legăturii cu pămîntul prin Arborele Vieții”, un val puternic de energie îți străbate corpul de jos în sus (dinspre

rădăcini către coroană). Totuși, nu este întotdeauna indicat să deschizi chakrele, la fel cum nici a-ți lăsa ușa de la intrare deschisă nu e întotdeauna un lucru bun.

Lecția 2. Tehnica de bază

Meditația îți permite să înveți să controlezi conștientul zbuciumat și orientat spre lumea materială și să reprogramezi subconștientul subordonat acestuia, astfel încât să fii ghidat de conștiința ta superioară, cea orientată spre lumea spirituală. Aceasta face posibil accesul spre Eul tău superior.

(Raymond Buckland)

Diferite școli predau variate tehnici de meditație, iar cu unele dintre ele te vei întâlni, probabil, mai târziu. Nici una dintre ele nu este greșită; cea care îți oferă rezultatele dorite este cea potrivită pentru tine. Iată o tehnică de bază, pe care eu o consider deosebit de eficientă. Odată ce te familiarizezi cu ea, le poți încerca și pe celelalte pe parcurs. (În cazul în care în timpul meditației trăiești anumite sentimente sau gânduri neplăcute, trebuie să te sfătuiești cu o persoană matură, de încredere și mai experimentată.)

Mergi într-o cameră unde să nu te deranjeze nimeni timp de aproximativ 20 de minute și închide ușa, ca să nu auzi nici un zgomot. Asigură-te că în acel loc nu există ceasuri care să ticăie sau robinete care să picure. Fixează temperatura camerei la un nivel potrivit și poartă haine largi, de tipul unui halat. Pune o pernă pe jos, rezemată de perete (sau folosește un scaunel de yoga). Apoi așază o măsuță sau o noptieră la o distanță de aproximativ un metru în fața pernei și pune pe ea o luminare aprinsă (într-un sfeșnic în care să se poată strînge ceara topită). Să nu folosești pentru această tehnică o luminare închisă în vreun recipient, întrucât trebuie să poți vedea în totalitate flacăra. Apoi stinge toate celelalte lumini și așază-te pe pernă cu picioarele încrucișate, cu spatele lipit de perete sau rezemat de scaunel. Ține-ți miinile împreunate în poală și stai drept. (Unii preferă să stea întinși pe spate în timpul meditației, însă eu nu recomand acest lucru, pentru că poți ațipi foarte ușor!)

Relaxează-te, privește flacăra luminării și lasă-ți gândurile să zboare pînă ce mintea îți se limpezește complet. Pentru asta, numără încet în gînd de la 100 la 1 în ordine descrescătoare (după fiecare număr rostește și „o mie” pentru a menține același ritm). Nu-ți concentra privirea, însă ține ochii deschiși cît de mult timp poți, clipind foarte rar (n-ai vrea să adormi!). Respiră adînc, inspirînd și expirînd pe măsură ce numeri în ordine descrescătoare: (inspiri) „nouăzeci și nouă...”, (expiri) „... o mie”, (inspiri) „nouăzeci și opt...”, (expiri) „... o mie”.

Lasă-ți mintea să se golească treptat. La un moment dat, toate gândurile vor dispărea (inclusiv numărătoarea), la fel cum vor dispărea și toate lucrurile din cameră, pînă ce nu vor rămîne decît flacăra luminării și respirația ta... Te vei afla într-o stare de *transă*. Dacă nu reușești din prima, nu te îngrijora; durează ceva timp pînă ce înveți cu adevărat și nimănui nu îi iese din prima încercare. Continuă însă să exersezi – chiar și cîteva minute pe zi contează – și vei reuși. După un timp, nici nu vei mai avea nevoie de luminare și nici nu va mai conta dacă închizi sau nu ochii. Conștiința și percepțiile tale

vor căpăta mult mai multă limpezime, toate lucrurile își vor găsi locul, iar calea ți se va așterne clar în fața ochilor.

Cel de-al treilea ochi

După ce te-ai familiarizat cu tehnica acestui tip de meditație, se poate trece la o altă tehnică, mai avansată, pe care eu o consider foarte eficientă și care presupune concentrarea asupra celui de-al treilea ochi. Acesta este un punct situat exact în mijlocul frunții, între sprincene, însă puțin deasupra lor. El reprezintă cea de-a șasea chakra și corespunde glandei pineale din encefal.

Cînd privești flacăra unei luminări sau un alt centru de meditație, de obicei privești ori în jos, ori drept înainte. Direcția privirii influențează orientarea gândurilor și a minții, astfel încît privirea îndreptată în jos tinde să aibă legătură cu subconștientul și cu toate elementele sale ascunse. Privirea care țintește drept înainte reflectă starea conștientă obișnuită și relațiile cu ceilalți – ca atunci cînd purtăm o discuție și ne privim interlocutorul drept în ochi. Însă îndreptarea privirii în sus, spre cel de-al treilea ochi, dar și către cel lăuntric, te pune în legătură cu Eul tău superior, permițîndu-ți totodată să pătrunzi pe tărîmurile Spiritului. Încearcă să faci asta procedînd la fel ca în tehnica prezentată anterior, doar că, de data asta, închide ochii și vizualizează flacăra luminării arzînd în centru, deasupra sprincenelor. S-ar putea să fie nevoie să încordezi puțin mușchii oculari, pentru a putea privi înlăuntrul tău – ca și cînd ai încerca să te uiți cruciș –, dar asta face parte din exercițiu.



Alte abordări

Odată ce ți-ai însușit tehnica pe care am prezentat-o, te-ai sfătui să o pui în practică în mai multe feluri. În timp, pe măsură ce devii tot mai priceput, ai putea încerca să practici meditația în locuri speciale sau în „centre de energie”. Unul dintre locurile mele preferate de meditație se află în adîncurile unei păduri liniștite, stînd rezemat de trunchiul unui copac mare (locuiesc în California de Nord, în zona pădurilor întinse de sequoia). Dar poate fi la fel de minunat să meditezi în preajma unei cascade sau pe malul mării, pe virful unei stînci imense sau într-o peșteră...



Ceea ce ți-am dezvăluit mai sus este doar un exemplu de tehnică de meditație. Însă aceasta nu este singura cale de a medita – anumite tipuri de meditație se realizează cu ochii deschiși, altele cu ochii închiși; unele includ o numărătoare, altele o *mantra* (o incantație); multe se desfășoară în liniște. Unii acceptă orice gînd ce le trece în acele momente prin minte; alții încearcă să le respingă. Unii mentori pledează pentru o stare de imobilitate totală, alții încurajează

mișcarea. Majoritatea tehnicilor asiatice de meditație erau inițial menite să fie practicate de către ucenici sub îndrumarea unui maestru, care „însămînța” meditațiile prin prezența sa, astfel încât ucenicii se hrăneau cu această energie.

Imobilitatea nu le prieste tuturor deopotrivă; unele persoane meditează mai bine în mișcare continuă. Dacă te regăsești printre cei care nu pot intra efectiv în starea de meditație sau care nu se pot concentra asupra acesteia, o meditație dinamică s-ar putea dovedi extrem de utilă. Găsește-ți o activitate cu caracter repetitiv, care să nu presupună efort intelectual. Strînsul frunzelor, frămîntatul aluatului, vîruiul unui perete cu mișcări repetitive sau smulsul buruienilor sînt activități care pot ajuta mintea să intre în starea de meditație. O activitate ce solicită corpul doar la nivel fizic, în timp ce mintea e pe deplin eliberată, constituie adesea un bun punct de pornire. Cîrînd vei putea practica cu mai multă ușurință meditația pasivă. Există numeroase casete și CD-uri deosebite care pot facilita meditația, iar după cîteva ședințe, după ce ai deprins deja tehnica meditației, îți sugerez să le cauți în librării specializate sau pe anumite websiteuri, precum *Amazon.com*.

Lecția 3. Autosugestia

Subconștientul este cel mai accesibil în minutele de dinainte să adormi sau să te trezești. De aceea, încearcă să fii cît mai relaxat și mai liniștit atunci cînd te bagi în pat. Lasă grijile și neliniștile deoparte – și, mai ales, nu te culca niciodată flămînd! Înainte de culcare, îngăduie-ți cîteva momente de concentrare pentru a putea intra în starea de meditație, după care alunecă firesc în somn și în Visare.

Autosugestia este o tehnică prin care îți poți reprograma subconștientul. Aceasta constă, de fapt, în crearea unei *declarații de intenție* pe care să ți-o repeți neîncetat atunci cînd te afli în stare meditativă. Iar cel mai prielnic moment pentru a face acest lucru este înainte de culcare. Iată cîteva sfaturi:

1. Atunci cînd îți programezi subconștientul pentru a scăpa de un obicei prost, să nu faci nici o referință temporală sau spațială. Dacă încerci să comunici subconștientului momentul și locul în care să se producă schimbarea, acesta va riposta, căutînd o porțiță de scăpare. Răposatul meu prieten Leo Louis Martello, care era *strega* („vrăjitor”) sicilian, spunea: „Cînd înfăptuiești lucruri magice, să nu spui niciodată «Vreau» sau «Sper» să fac ceva. Spune «Voi face asta». Cuvintele tale au forță – folosește-le întocmai”. Acesta este motivul pentru care vrăjile și farmecele se încheie adesea cu „Așa este” sau „Așa să fie!”. În *asta* constă puterea! Întotdeauna exprimă-ți intenția nu ca pe o dorință, ci ca pe o poruncă: „Ăsta e un ordin, soldat! Execută-l!”.
2. Înnoadă un șnur de culoare stacojie (vezi 4.I.5.: „Vraja șnurului și a nodului”), făcîndu-i în total 27 sau 36 de noduri. Sau, și mai bine, confecționează-ți propriul rozariu de vrăjitor folosind mărgelile colorate din lemn sau sticlă, legînd cîte un nod între fiecare două mărgelile (la rozariu adaugă pe șirag și o pentagramă, o cruce egipteană – *ankh* – sau altă amuletă și înnoadă șiragul la capete). Chiar înainte de culcare, ține șnurul sau rozariul în mînă și repetă pentru fiecare nod sau mărgea intenția ta magică; de exemplu: „Sînt încrezător și capabil, iar forțele-mi sporesc pe zi ce

trece" – până ce ajungi la capătul șiragului. Aceste cuvinte să fie primele pe care le rostești când te trezești dimineața; repetă-le și dacă te trezești în timpul nopții.

Lecția 4. Vizualizarea

Odată ce ți-ai însușit tehnicile de bază ale meditației și îți poți limpezi bine gândurile, următorul pas îl constituie vizualizarea. Practic, orice fel de lucrătură magică sau vrajă va include indicația de a vizualiza ceva anume. Iată ce trebuie făcut.

Întră într-o transă meditativă, închide ochii și lasă-ți toate gândurile să zboare. Apoi imaginează-ți un triunghi auriu plutind în întuneric. Când îl poți vedea foarte clar, imaginează-ți că devine tridimensional, preschimbându-se într-o piramidă de aur. Când aceasta ți se pare îndeajuns de solidă încât să te poți îndrepta spre ea și să o atingi, las-o să capete amploare în cimpul tău vizual, până ce poți vedea că este construită din blocuri separate de piatră. Apoi, în imaginația ta, îndepărtează-te de piramidă până ce o poți vedea înălțându-se pe nisipurile deșertului. Vizualizează dune mișcătoare și palmieri; mai observă și alte piramide de o parte și de alta a primei. Vezi trecind o cămilă, apoi o întreagă caravană. Vezi cerul înstelat și brîul lui Orion deasupra piramidelor...

Cînd vei vedea toate acestea cu ochii minții, vei fi trecut cu bine de acest exercițiu. În timpul meditațiilor ce vor urma, închipuie-ți alte lucruri și alte decoruri. Încearcă să vizualizezi un trandafir, apoi toată tufa, apoi o grădină plină cu flori, fluturi și păsări colibri. Privește-le pe cele care sînt mai aproape de tine, până ce le poți vedea la fel de clar ca într-o fotografie. Închipuie-ți creaturi fantastice, precum dragonii. Învăță să vizualizezi orice ți-ar putea trece prin minte...

Pagan Kids Activity
Book
de Amber K.



Notă: Pentru a stăpîni arta meditației și a vizualizării, este nevoie de răbdare și de o concentrare a atenției pe durate mai mari de timp. Dacă ai probleme cu menținerea concentrării, ai putea încerca să te uiți mai puțin la televizor și să lași deoparte jocurile video pentru o vreme! Dar la fel de adevărat este și faptul că unele persoane nu au asemenea abilități la nivel vizual. Acestea sînt într-o mai mare măsură capabile să-și imagineze că aud sau simt anumite lucruri decît să le vadă. Dacă pur și simplu nu reușești să vizualizezi ceva, oricît de mult te-ai strădui, nu-ți pierde speranța – mai există o mulțime de alte practici magice pe care le poți încerca!

Lecția 5. Crearea *sanctum*-ului tău astral

Sanctum-ul este o încăpere de studiu sau o cameră privată în care cineva se poate retrage fără a fi deranjat. Precum spuneam și mai înainte, un *sanctum sanctorum* este un loc de o deosebită intimitate și inviolabil. *Sanctum*-ul astral va reprezenta „lăcașul” tău special pe tărîmul Visării, unde te poți odihni, studia, învăța diferite lucruri și unde vei fi mereu la adăpost de orice rău. În numeroase ramuri ale magiei, ucenicilor li se arată de timpuriu cum să își construiască un *sanctum* astral. Iată cum.

Aflat în stare de transă meditativă, închipuie-ți că te găsești în fața unei uși închise. Pe ușă e scris numele tău magic. În momentul în care îl poți vedea clar, deschide ușa și intră în camera ce se află dincolo de ea. La început, lumina e foarte slabă, apoi devine din ce în ce mai puternică, dezvăluind mărimea camerei – *sanctum*-ul tău – și tot ce se găsește în ea. Primul lucru pe care îl observi este un fotoliu deosebit de mare, aproape ca un tron. Este cel mai grozav fotoliu pe care ți l-ai putea închipui, perfect pentru un vrăjitor. Vizualizează-l pe îndelete, din toate unghiurile. Apoi așază-te în el. În acel moment își va schimba forma și va prelua conturul corpului tău. Acesta e fotoliul tău.

Stînd pe el, închipuie-ți că pe peretele din fața ta se află un ecran mare. Pe ecran, poți vedea o proiecție tridimensională a dormitorului tău. Cînd totul îți apare foarte clar, folosește telecomanda de pe brațul fotoliului. Vei putea face să apară pe ecran orice decor dorești, să privești un element al acestuia mai îndeaproape sau, dimpotrivă, să modifice unghiurile, să-l duci înainte sau înapoi în timp – tot ce trebuie să faci este să vizualizezi respectivul decor. Apoi învîrte-te încet în fotoliu, lăsînd să se întrevadă și restul camerei. Puțin cîte puțin, vizualizează tot ce ți-ai putea dori să existe în încăpere. Această cameră este *sanctum*-ul tău și depinde în totalitate de tine ce se va afla în ea.

Vizavi de ușa pe care ai intrat se află o altă ușă și încă două, situate în unghi drept față de primele, toate avînd rolul celor patru puncte cardinale. Ușa pe care ai intrat se află la Est și are culoarea galbenă. În dreapta ei, ușa dinspre Sud este roșie. Ușa de la Vest e albastră, iar ultima, cea dinspre Nord, e verde. Aceste uși te conduc în alte camere, unde găsești orice vrei tu. Și în fiecare dintre aceste camere vei mai găsi alte uși, ce te vor duce altundeva.

Însă nu te frămînta deocamdată în legătură cu ceea ce se găsește dincolo de ușile *sanctum*-ului tău; cu timpul, le vei mobila și pe acestea. Pentru moment, sarcina ta este aceea de a întări vizualizarea *sanctum*-ului însuși. Analizează-l în întregime cu mare atenție și ține minte fiecare amănunt. După un timp, vei putea să adaugi sau să schimbi anumite elemente ale *sanctum*-ului, însă, deocamdată, aspectul cel mai important rămîne transformarea acestuia într-un loc cu totul și cu totul real pe tărîmul Visării. Revino în *sanctum*-ul tău astral în timpul meditațiilor și al visării orientate. De fiecare dată cînd revii, să ai în minte toate amănuntele pe care le-ai creat prin vizualizare. Cu cît vei face acest lucru mai des, cu atît *sanctum*-ul va deveni mai „solid” și mai real pentru tine.

Lecția 6. Dicteul automat

Întrucât dicteul automat se poate dovedi de folos atît ție, cît și celorlalți, poate vei dori să-ți cultivi acest talent. Pentru început, așază pe biroul la care stai un blocnotes și ține în mînă un stilou. Lasă-ți mintea să intre într-o stare de receptivitate și începe, pur și simplu, să scrii ce-ți vine, fără să te gîndești la ce scrii sau să intervii în vreun fel – adică să adaugi ceva sau să reții altceva cu bună știință. Încearcă să ții stiloul în mîna cu care nu scrii de obicei, pentru ca emisfera de obicei pasivă să devină activă. Cu puțină practică, talentul tău va spori simțitor.

Există trei tipuri de dicteu automat :

1. *Automat sau mecanic* : mîna scrie într-un mod cu totul și cu totul mecanic, fără ca tu să știi ce urmează să scrie. Prin această metodă poți realiza desene, picturi, mesaje scrise în alte limbi etc.
2. *Inspirațional* : e ca și cum ai „gîndi cu voce tare” înăuntrul personalității tale sau în afara acesteia. Mesajele pot ajunge din adîncurile sufletului tău sau din afară. Tu știi ce urmează să scrii.
3. *Intuitiv* : ai doar *sentimentul* că tu ești cel care a scris.

Lecția 7. Proiecția astrală

Proiecția astrală reprezintă practica de separare a corpului tău fizic de cel astral, acesta din urmă pornind apoi într-o călătorie. Acest lucru se întîmplă cel mai adesea în timpul somnului, asemenea experiențe pufînd părea deosebit de asemănătoare viselor obișnuite. Însă, pe măsură ce pătrunzi mai mult în practica magiei și cu cît exersezi mai mult tehnicile meditației, vizualizării și visării lucide (vezi 1.VI.5), descoperi că nu întîlnești decît rareori „vise obișnuite” ! O cale de a face diferența între un vis și o proiecție astrală este perspectiva ta. În vis, ca și în starea de veghe, „vezi” numai ceea ce se află în fața ta. Dar în proiecția astrală poți vedea în toate direcțiile, de jur-împrejurul tău. Adesea, primul lucru pe care îl vezi este propriul tău corp așezat pe pat și eul tău astral separîndu-se de acesta.

În proiecția astrală, corpul tău astral este unit cu cel fizic printr-un „cordon argintiu”, care se rupe doar în momentul morții. Acest cordon este extraordinar de elastic și va menține această legătură oricît de departe ai călători. Precum firul Ariadnei ce l-a îndrumat pe Tezeu spre ieșirea labirintului din Creta, cordonul reprezintă calea de întoarcere a corpului astral la cel fizic, așa că nu trebuie să-ți fie frică că te-ai putea rătăci – acest lucru s-ar putea întîmpla numai în cazul în care *împrumuți* (adică realizezi un transfer al conștiinței tale în mintea altei ființe). Ne vom ocupa de „împrumut” în cadrul secțiunii despre „Stăpînirea animalelor” (6.I).

Dacă ai păstrat un jurnal al viselor tale, atunci capacitatea ta de a le reține a sporit considerabil pînă în acest moment. În acest caz, seara, chiar înainte de culcare, fixează-ți în minte un loc pe care ai vrea să îl vizitezi sau o persoană pe care ai dori să o revezi. Apoi, în vis, fă în așa fel încît, prin forța voinței, să porți haine diferite sau dictează-ți ție însuși ca dintr-odată să te găsești în cu totul alt loc. Exersează asta în mod frecvent.

Cum se realizează proiecția astrală

Iată o tehnică de a intra în corpul tău astral.

Înainte de toate, trebuie să înveți să vizualizezi și să-ți dezvolti corpul astral până când îți apare la fel de real ca și cel fizic. Exersează stînd dezbrăcat în fața unei oglinzi cît tîne de înaltă și memorînd fiecare detaliu al corpului tău. Apoi închide ochii și vizualizează faptul că te vezi foarte clar. Păstrează această imagine în minte timp de cîteva minute, apoi deschide ușor ochii, suprapunînd această viziune interioară peste imaginea din oglindă.

Repetă această experiență liza în minte la fel de limpede ca minile și picioarele în așa fel încît cu cele ale corpului astral, ca și cum ai folosi nile și picioarele corpului tău astral să se

După ce vei reuși să faci toate acestea, corpului astral de cel fizic. Încearcă să-ți de unde îl vei putea privi pe cel fizic, ai astral, poți vedea și descrie obiectele ce faci asta, încearcă să-ți rotești corpul astral, merei și a observa mai apoi propriul corp ar fi mai bine dacă te-ai așeza pe un scaun.

Exersează proiecția astrală în repetate ușurință. După un timp, încearcă să stai astral înălțîndu-se din cel fizic, ducînd cu simți mai în largul tău în corpul astral, lasă-l sentiment de ascensiune; continuă să ridici, pînă vei zări peisajele și ființele din Cînd te vei pricepe mai bine la asta, te vei fapt, vei putea călători oriunde vei dori.

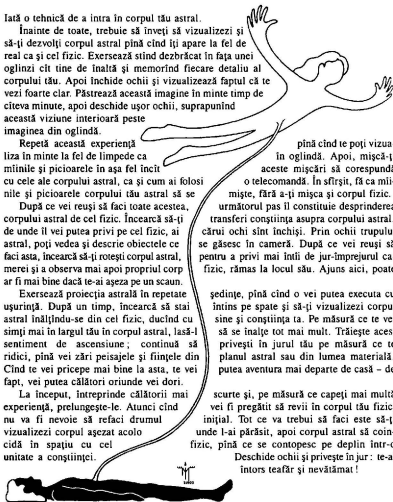
La început, întreprinde călătorii mai experiență, prelungește-le. Atunci cînd nu va fi nevoie să refaci drumul vizualizezi corpul așezat acolo cidă în spațiu cu cel unitate a conștiinței.

pînă cînd te poți vizua în oglindă. Apoi, mișcă-ți aceste mișcări să corespundă o telecomandă. În sfîrșit, fă ca mliște, fără a-ți mișca și corpul fizic.

următorul pas îl constituie desprinderea transferi conștiința asupra corpului astral, cărui ochi sînt închiși. Prin ochii trupului se găsesc în cameră. După ce vei reuși să pentru a privi mai întîi de jur-împrejurul ca fizic, rămas la locul său. Ajuns aici, poate

ședînte, pînă cînd o vei putea executa cu întins pe spate și să-ți vizualizezi corpul sine și conștiința ta. Pe măsură ce te vei să se înalțe tot mai mult. Trăiește acest privești în jurul tău pe măsură ce te planul astral sau din lumea materială. putea aventura mai departe de casă - de

scurte și, pe măsură ce capeți mai multă vei fi pregătît să revii în corpul tău fizic, inițial. Tot ce va trebui să faci este să-ți unde l-ai părăsit, apoi corpul astral să coinfizic, pînă ce se contopesc pe deplin într-o Deschide ochii și privește în jur: te-ai întors teafăr și nevătămat!



Secțiunea a II-a.

Vindecarea (magia albastră)

Lecția 1. Introducere: artele tămăduitoare

Vindecarea se referă la orice formă de artă sau practică magică al cărei scop este tratarea diferitelor boli, alinarea durerilor, regenerarea țesuturilor, restaurarea vitalității și a fertilității și așa mai departe. De-a lungul vremii, vrăcii, tămăduitorii și moașele aveau puterea de a vindeca – mai ales în comunitățile rurale și cele „primitive”, unde nu existau medici sau farmaciști autorizați.

Iată câteva tipuri de vindecare magică pe care le voi prezenta în cadrul acestei secțiuni :

Terapia chakrelor – Alinierea și echilibrarea celor șapte centre esențiale de energie ale corpului.

Terapia aurei – Modificarea stării unei persoane prin vizualizarea unei aure luminoase de o anumită culoare care o înconjoară.

Vindecarea pranică – Transmiterea de energie (*prana*) din corpul tămăduitorului spre părțile afectate ale corpului pacientului, pentru a stimula și a restabili echilibrul organismului. Această terapie presupune de obicei atingerea pacientului cu palmele. *Reiki* reprezintă o variantă orientală a acestei practici.

Terapia prin culoare sau cromoterapia – Cufundarea bolnavului într-o lumină de o anumită culoare și de o frecvență spectrală prescrisă.

Terapia „în absență” – Transmiterea de energie tămăduitoare unei persoane absente, de obicei sub forma unei „lumini albe”.

Cristaloterapia – Folosirea rocilor cristaline de diferite feluri, culori și proprietăți, care, purtate pe corp, armonizează vibrațiile.

Fitoterapia – Valorificarea proprietăților medicinale ale plantelor în crearea de remedii naturale.



Lecția 2. Principiile vindecării psihice

În cadrul *vindecării supranaturale* sau magice, tămăduitorul transferă energie vitală din propriul corp în cel al persoanei bolnave. În mod normal, această energie este

transferată prin intermediul palmelor. Pentru a putea practica această terapie supranaturală, trebuie înainte de toate să fii sănătos și să ai o condiție fizică bună, dar și să dispui de un surplus de forță vitală. Trebuie, de asemenea, să ai și un caracter deosebit, întrucât vei transfera propriile tale vibrații pacienților.

În general, în cadrul vindecării supranaturale te încarci cu forță vitală din Univers și apoi o lași să „curgă” în mod conștient în corpul celui bolnav. Concentrează-te întotdeauna asupra faptului că pacientul se va simți din ce în ce mai bine pe zi ce trece, oră de oră. Pentru a deveni un terapeut priceput, este de asemenea important să studiezi anatomia umană, precum și cauzele și simptomele diferitelor boli. Bolile infecțioase, precum și cele ce necesită intervenție chirurgicală trebuie să fie în continuare tratate de medicina convențională! Medicina modernă este deosebit de eficientă și nu trebuie sub nici o formă trecută cu vederea sau desconsiderată. Însă terapia supranaturală se poate dovedi de mare ajutor în refacerea după o boală sau o operație chirurgicală, în acele cazuri în care medicamentele nu dau rezultate. Aceasta poate alina sau vindeca chiar și persoane ce suferă de unele boli „incurabile”. Migrenele, alergiile, anumite afecțiuni ale stomacului, precum și tulburările de origine *psihosomatică* („minte-trup”) răspund bine la acest tip de terapie.

Etapele vindecării supranaturale

1. Înainte de toate, cere permisiunea celor pe care urmează să îi vindeci. Cel mai bine este să îi întrebi astfel: „Te poți vizualiza pe tine însuși vindecat trupește, mental și spiritual?”. Această întrebare le activează propriile forțe de refacere, determinându-i să își asume la rîndul lor responsabilitatea vindecării.
2. Înainte de a te apropia de cel bolnav, aspiră din Univers, în corpul tău, cel puțin șapte sufluri de forță vitală. Nu uita că energia vindecătoare vine *prin* tine, și nu *de la* tine.
3. Lasă această forță vitală să strălucească prin tine la fel ca un soare, pînă ce energia luminoasă a aurei tale se răspîndește îndeajuns de mult încît să-l învâluie pe pacient.
4. Atunci cînd vei simți că radiezi de energie vitală, simpla ta apropiere de o persoană bolnavă va fi resimțită ca o prezență vindecătoare.
5. Transmite această energie pacientului prin intermediul miinilor – fie în partea vătămată sau atinsă de boală a corpului, fie în zona chakrelor sau a aurei. Vizualizează forța tămăduitoare ca o lumină de un albastru strălucitor, ce se revarsă din corpul tău și trece în cel al pacientului.
6. Prin puterea voinței tale, îndrumă această energie luminoasă și compactă să se reverse în corpul pacientului prin toți porii acestuia și poruncește-i să îl vindece!

Principiile fundamentale ale vindecării supranaturale

1. Trebuie să fii încredințat că pacientul tău se simte tot mai bine clipă de clipă, pe zi ce trece. Poruncește energiei luminoase să li părăsească corpul numai după ce acesta s-a refăcut complet. Încarcă-i corpul cu destulă lumină albastră încît să se resimtă și la un metru distanță în jurul său. Repetă acest lucru după un timp, pentru a spori și mai

mult tensiunea. În acest fel, poți vindeca mai multe persoane fără a-ți epuiza forțele și fără a-ți distruge nervii.

2. Răspindește-ți energia luminoasă astfel încît, cu cît te apropii mai mult de pacient, cu atît acesta se va „scălda” efectiv în lumina ta albăstrie. Pacientul tău trebuie să fie pe deplin convins că, la fiecare suflare, el/ea inspiră energia ta luminoasă și prinde astfel puteri. El/ea trebuie să creadă că forța tămăduitoare nu îi va părăsi corpul și că se va simți din ce în ce mai bine. În cazul în care pacientul nu se poate concentra sau dacă este vorba despre un copil, închipuie-ți că energia se absoarbe în singele lui, vindecînd neîncetat.
3. Lasă energia vitală să pătrundă *direct* în corpul pacientului prin pori sau să se canalizeze în zona sau organul atins de boală. Ordonă forței vitale să se reincarce în mod constant din Univers pînă ce bolnavul se reface complet. Această metodă este pusă în practică doar în cazul pacienților cu un sistem nervos destul de puternic, fiind cea mai întâlnită tehnică de vindecare.
4. O altă formă de vindecare constă în stabilirea unui contact direct cu spiritul bolnavului și în tratarea acestuia prin metodele prezentate anterior. Acest lucru se realizează în timp ce pacientul doarme, mai ales dacă ai experiență în ceea ce privește noctambulismul. Alte metode implică vindecarea cu ajutorul elementelor sau al cîmpurilor electrice și magnetice.
5. Intensifică forța și raza de acțiune a cîmpului tău vindecător prin crearea unui cerc magic ce-l învăluie pe bolnav ca o cupolă (vezi 4.IV.5: „Alcătuirea cercului”). Vizualizează înăuntrul acesteia o suprafață ce reflectă lumina ta albăstrie înapoi spre centru. Acesta îți cuprinde efortul și îți fortifică extremitățile exterioare ale aurei, astfel încît energia să nu se irosească sau să se epuizeze.
6. În timp ce lucrezi cu un pacient, e bine ca în fundal să se audă o muzică liniștitoare. Caută într-un magazin de muzică la secțiunea „New Age” și întreabă-l pe vânzător ce îți recomandă. Există multe casete audio și CD-uri concepute în acest scop.

Lecția 3. Terapia chakrelor

(de Anodea Judith)

Sistemul *chakrelor* reprezintă un procedeu străvechi de extindere a conștiinței și de echilibrare energetică. El își are originea în practicile yoga din India, mai precis în perioada tantrică a acesteia, adică spre mijlocul mileniului I. *Tantra* s-ar traduce *ad litteram* „țesătură”, iar filozofia tantrică s-a născut din împletirea mai multor credințe diferite; ea presupune mai exact împletirea corpului și a spiritului, a masculinului cu femininul, și prețuiește în aceeași măsură orice nivel de experiență.

Cuvîntul *chakra* înseamnă în limba sanscrită „roată” și descrie un vîrtej de energie ce emană din centrul corpului energetic. Există șapte chakre principale care se găsesc în zona fasciculelor de nervi ce se ramifică din coloana vertebrală; prin urmare, este vorba despre un sistem magic, care poate fi efectiv localizat pe corpul uman. Aceasta înseamnă că simțim chakrele în corp și putem avea acces la ele dacă ne concentrăm asupra corpului.

Chakrele sînt centre organizaționale care guvernează receptarea, asimilarea și manifestarea energiei vitale. Acestea pot fi asemuite unor încăperi din templul trupului. La fel

ca și camerele unei locuințe, fiecare încăpere are menirea de a aborda un anumit tip de energie, cum ar fi Pământul, Apa, Focul, Aerul, sunetul, lumina sau gîndul. Printr-un anumit tip de programare, aceste încăperi generează tiparele vieții – cum să ne comportăm și cum să creăm viață în jurul nostru –, pe care noi le asimilăm pe măsură ce înaintăm în vîrstă. Din această cauză, chakrele își pierd adesea echilibrul, putînd da naștere unor tipare negative pe care mai bine nu le-am asimila! Prin alinierea și echilibrarea chakrelor, putem deveni mai conștienți cu privire la tiparele pe care le creăm. Odată ce înțelegem sistemul chakrelor, ne putem servi de acesta ca de un sistem magic de aliniere a energiilor noastre interioare la arhitectura sacră a lumii ce ne înconjoară.

Chakrele prezintă numeroase asocieri, în funcție de pozițiile diferite pe care le au în corpul uman. Ele guvernează anumite stări mentale, emoționale și fizice și formează un sistem de șapte elemente cu multiple asocieri în lumea divinităților, a culorilor, sunetelor și simbolurilor. Tabelul de corespondențe de la 3.VI.5 îți oferă toate aceste diferite asocieri, pe care le poți folosi pentru a înțelege mai bine semnificația și funcția fiecărei chakre sau pentru a-i valorifica energia în cadrul practicilor tale magice. Iată o descriere succintă a tuturor chakrelor, ce conturează o imagine în mare a întregului sistem.



Celei dintii chakre îi corespund elementul Pământ și forța de atracție gravitațională. Ea constituie baza întregului sistem al chakrelor, simbolizînd instinctul de supraviețuire. Folosește această chakră pentru a-ți adînci rădăcinile, aducînd stabilitate și prosperitate în viața ta. Denumirea acestei chakre, *Muladhara*, înseamnă „suport fundamental”. O anumită structură în viața ta constituie temelia pentru toate lucrurile pe care vei vrea să le faci. Dacă te opui acestei structuri, te opui de fapt stabilității și temeiniciei pe care le oferă cea dintii chakră.



Celei de-a doua chakre îi corespund elementul Apă și sursa dualității. Acest centru are legătură cu aspectele emoționale și senzoriale ale conștiinței și cu dorința puternică de a atinge dualitatea prin contopirea erotică cu celălalt. Numele său, *Svadhisthana*, înseamnă „locul cuiva”. Întrucît apa curge și se mișcă, aceasta chakră ne ajută să înaintăm în viață, urmîndu-ne dorințele. Dorința reprezintă un combustibil important pentru voință, dar dacă este excesivă, ne poate face să stagnăm la acest nivel, fără a ne mai putea înălța spre celelalte chakre. Ca și în cazul multor alte lucruri, este nevoie de cumpătare.



Celei de-a treia chakre îi corespund elementul Foc, vitalitatea și forța. La acest nivel ne dezvoltăm voința și canalizăm energia brută a corpului, în funcție de intențiile stabilite la nivelul conștiinței. Numele său, *Manipura*, înseamnă „giuvaerul strălucitor”. Această chakră este stimulată atunci cînd voința noastră devine mai puternică prin perseverarea într-o acțiune și concentrarea

energiilor. Aceasta este cu atât mai puternică cu cât se sprijină pe o bază solidă (cea dintîi chakră), dar și pe faptul că sîntem capabili de a apăra principiile în care credem (cea de-a cincea chakră) și de a ne îndruma voința, grație rațiunii și vizualizării (a șasea și a șaptea chakră).



Celei de-a patra chakre îi corespunde elementul Aer și are legătură cu inima și cu iubirea, compasiunea și relațiile interumane. Chakra inimii se află în centrul sistemului chakrelor, integrînd minte și corp, spirit și materie, interior și exterior într-un echilibru perfect. Acest echilibru conține semințele seninătății netulburate. Numele său, *Anahata*, înseamnă „neatins” sau „nevătămat”. Chakra inimii se deschide atunci cînd ne deschidem sufletul celor din jur, prin bunătate și bunăvoință, prin încredere și compasiune. Această chakră devine accesibilă prin respirație, ca element al Aerului. O respirație profundă va determina o creștere a volumului plămînilor, iar noi vom simți o expansiune a inimii.



Celei de-a cincea chakre îi corespunde elementul Sunet (*Eter* în textele vechi). Aceasta reprezintă chakra comunicării și a exprimării creative a sinelui. Are legătură cu adevărul pe care îl purtăm în noi, dar și cu marile adevăruri pe care le împărtășim cu ceilalți. Ea se deschide atunci cînd vorbim sau ne ascultăm atent vocea interioară. Numele său, *Vissudha*, înseamnă „purificare”. Această chakră este accesibilă atunci cînd fredonăm sau cîntăm o melodie, interpretăm sau ascultăm muzică, ne spunem părerile sau îi ascultăm cu atenție pe cei din jurul nostru. Atunci cînd această chakră este deschisă, creativitatea noastră sporește, fiind o formă vitală a expresiei sinelui.



Celei de-a șasea chakre îi corespunde elementul Lumină și are legătură cu facultatea supranaturală de introspecție – acea privire în adîncul sufletului nostru. Ea ne sporește receptivitatea la frumusețea lumii interioare, acel tărîm alegoric al arhetipurilor și al visurilor, și ne trezește viziunea călăuzitoare. Numele său, *Ajna*, înseamnă „a percepe” și „a porunci”. Putem deschide această chakră dacă acordăm atenție visurilor și tiparelor pe care le observăm, dacă ne cultivăm facultățile supranaturale și studiem arhetipurile prin prisma mitologiei. Această chakră este stimulată în mare măsură prin meditație, mai ales dacă aceasta implică și tehnica vizualizării.



Cea de-a șaptea chakră este o reprezentare a florii de lotus cu o mie de petale, ce corespunde conștiinței pure. Este centrul iluminării și a înțelegerii, casa zeului Shiva, tărîmul abstract al conceptelor și ideilor, rațiunea universală. Numele său, *Sahasrara*, înseamnă „o mie”, ceea ce evocă faptul că tărîmul său nu are limite, la fel ca și cel al conștiinței. Această chakră ne face mai deschiși la înțelepciunea divină, la conștiința, inteligența și înțelegerea cosmică. Putem accesa această chakră prin studiu și instruire, prin stimularea și folosirea rațiunii. Cu toate acestea, cele mai de preț resurse ale sale sînt valorificate prin exercițiul consecvent al meditației. Pentru yoghini, ea permite intrarea în lumea supremă a fericirii absolute.

Pentru a avea o viață sănătoasă și echilibrată, este necesar ca toate cele șapte chakre să fie deschise și să-și îndeplinească funcțiile. Astfel, chakrele reprezintă, în același

timp, un model evolutiv și o formulă desăvârșită a întregului. Sistemul chakrelor ne poate servi drept călăuză de-a lungul întregii vieți, oferindu-ne echilibru și consecvență în tot ceea ce ne propunem. Vindecarea chakrelor presupune înțelegerea semnificației și a funcției fiecăreia dintre ele și analiza lor, care poate releva faptul că sînt hiperactive sau, dimpotrivă, că prezintă un exces sau un deficit de energie. Pe scurt, chakrele cu surplus energetic trebuie să mai piardă din energie, să se descarce, pe cînd cele cu deficit energetic trebuie să absoarbă și să se reîncarce cu energie, pe care să o consume cu măsură. În ambele cazuri, prin stimularea sau masarea acelei părți a corpului care corespunde chakrei (prin dans sau anumite poziții de yoga, de exemplu), aceasta din urmă își poate recăpăta echilibrul, prin degajarea energiei. Atunci cînd o parte încordată a corpului se poate destinde, relaxa, ea se va încălca totodată cu energie, iar cînd o chakră hiperactivă se relaxează, ea eliberează energie.

În ambele cazuri, tratarea dezechilibrelor se realizează prin concentrarea atenției asupra zonei afectate și prin tehnica vizualizării, prin respirație și mișcare. Vizualizează chakra încărcîndu-se sau eliberînd energie, mărindu-se sau micșorîndu-se, în funcție de nevoia pe care o resimți. Reglează-ți mișcările corpului și respirația, astfel încît ele să slujească scopului urmărit de tine, concentrîndu-te asupra expirației pentru a reduce volumul de energie și asupra inspirației pentru ca acest volum să crească. Închipuie-ți că miinile tale pot absoarbe energie în corp sau pot împinge energia afară, prin intermediul auri. Întrucît fiecare dintre noi reacționează în mod diferit, dă frîu liber imaginației, distrează-te și experimentează mai multe tehnici, pentru a vedea care dintre ele ți se potrivește cel mai bine. Pentru mai multe informații despre chakre, vizitați www.sacredcenters.com.

Lecția 4. Terapia auri

Aura este un cîmp bioelectric ce emană din toate ființele – ba chiar și din lucrurile neînsuflețite, într-o mai mică măsură. La nivel subatomic, toate lucrurile sînt alcătuite din vibrații, care degajă energie, dînd naștere unui cîmp. După cum spuneam mai înainte, aura ce înconjoară întregul corp uman se numește *aureolă*, iar partea din jurul capului poartă numele de *nimb*. În arta religioasă creștină, nimbul apare adesea sub forma unui *halo* (sau *gloria*) auriu și strălucitor ce înconjoară capetele sfinților și ale personajelor divine. În arta islamică, nimbul este prezentat ca un inel de flăcări în jurul capetelor profeților. Coroanele regești și mitrele preoților sînt, de asemenea, simboluri ale nimbului.



Lucrează pe marginea exercițiilor prezentate în 1.V.4: „Cum să vezi și să citești auri”. Repetîndu-le în mod sistematic, poți dobîndi abilitatea de a percepe culorile care indică starea emoțională sau fizică a unei persoane. Orice dispoziție a unei ființe determină anumite modificări ale auri. Stările emoționale afectează în primul rînd culoarea acesteia. Afecțiunile fizice nu numai că influențează culoarea, dar cauzează și unele particularități în forma auri, cum ar fi marginile neregulate ale acesteia sau găuri deasupra rănilor sau a punctelor sensibile.

Terapia auri presupune vizualizarea unei lumini de o anumită culoare și canalizarea acestei culori vindecătoare în zonele afectate ale auri pacientului. Culoarea este aleasă în funcție de problema pacientului (vezi mai jos). Iată câteva exemple :

Împotriva durerilor de cap și pentru calmarea nervilor – violet și liliachiu.
 Pentru inspirația artistică – galben și portocaliu.
 Împotriva durerilor de stomac și pentru tonifierea organelor interne – verde crud.
 Pentru îmbunătățirea circulației sanguine – purpurii.
 Pentru oprirea sîngerării – albastru închis.
 Împotriva febrei – albastru metalic.
 Împotriva frisoanelor – roșu intens.

Continuă să vizualizezi pacientul cufundat pe deplin în culoarea vindecătoare corespunzătoare.

Lecția 5. Cromoterapia

Terapia auri dă rezultate excelente și în combinație cu *cromoterapia* sau „terapia prin culoare”, care se realizează cu ajutorul luminii. Lumina reprezintă un complex de radiații emise sub forma unor unde, asemănătoare valurilor mării ce se sparg de țărm. Culoarea luminii este dată de *frecvență* sau lungimea de undă, începînd cu undele scurte de la capătul violet al spectrului luminos și terminînd cu cele lungi de la capătul roșu al acestuia. Frecvențele luminii soarelui variază între ultravioleto și infraroșu (însă pot depăși aceste limite, ca în cazul undelor radio, al razelor X și al altor frecvențe invizibile). Toate ființele (inclusiv noi, oamenii) aleg doar acele frecvențe și culori ale razelor solare de care au nevoie pentru o viață sănătoasă și echilibrată, captînd aceste vibrații în corp, la fel cum plantele captează lumina soarelui în procesul de fotosinteză. De altfel, un singur atom face diferența între o moleculă de clorofilă (pigmentul verde al plantelor) și una de hemoglobină (pigmentul de culoare roșie din sînge).

Principiul cromoterapiei constă în tratarea corpului bolnav cu ajutorul unor doze mai mari din culorile în deficit. Pentru aceasta, poți monta becuri colorate corespunzător, în lumina cărora pacientul să se cufunde efectiv. Sau poți lipi pe ferestre folie colorată, astfel încît lumina ce pătrunde în cameră să aibă o anumită culoare – totuși, este deosebit de important ca această lumină colorată să cadă chiar peste corpul pacientului, în special asupra părților afectate. În principiu, capătul roșu al spectrului luminos stimulează, pe cînd cel violet liniștește. Iată proprietățile terapeutice ale celor șapte culori ale spectrului :

Roșu : Cald și tonifiant. Excelent în cazul bolilor de sînge, de ficat și al anemiei.
Oranj : Apropiat de roșu, însă nu la fel de intens. Indicată pentru aparatul respirator sau în cazul astmului și bronșitei. Are, de asemenea, proprietăți tonice și purgative.
Galben : Excelent pentru intestine. Sedativ ușor, ce alungă temerile și însuflă optimism. De asemenea, este indicat în cazul indigestiei, arsurilor stomacale, constipației și împotriva durerilor menstruale la femei.
Verde : Marele Vindecător, verdele este un tonifiant și un energizant universal. Excelent în cazul afecțiunilor cardiace, ulcerului, răcelii, durerilor de cap și al furunculelor.

Albastru : Antiseptic și calmant. Excelent împotriva oricărui tip de inflamație, inclusiv a organelor interne. Indicat în cazul tăieturilor și al arsurilor ; de asemenea, bun pentru reumatism.

Indigo : În cazul tulburărilor emoționale, această culoare va împrăștiă temerile – în special frica de întuneric. Indicat pentru ochi și în cazul pierderii auzului.

Violet : Indicat pentru sistemul nervos și în cazul tulburărilor mentale ; de asemenea, în cazul pierderii văzului și al bolilor femeiești.

Lecția 6. Vindecarea pranică

Vindecarea prin atingerea pacientului cu palmele sau *vindecarea pranică* este una dintre cele mai răspindite și mai eficiente practici. Ea presupune transferul energiei vitale (*prana*) din corpul tău în cel atins de boală sau în părțile afectate ale acestuia, restabilind activitatea celulelor și țesuturilor și facilitând pe această cale eliminarea toxinelor din organism. Prana reprezintă esența vitală a spiritului (cel de-al cincilea element), care stă la baza tuturor proceselor fizice ale corpului. Determină circulația sângelui, activitatea celulelor și toate mișcările de care depinde viața. Prana se găsește în alimentele cu care te hrănești, în apa pe care o bei, în aerul pe care îl respiri și în căldura Soarelui sau a focului – celelalte patru elemente. În procesul vindecării directe, aceasta poate fi transferată altei persoane prin aura ta.

Înainte de a pune în practică orice tip de terapie, sporește forța pranei tale, respirând adânc. *Respirația pranică* echilibrează biocurenții pozitivi și negativi ce se produc în corp. Ea calmează nervii și reglează ritmul cardiac, diminuând tensiunea arterială și stimulând digestia. Când inspiri, vizualizează energia și forța răspîndindu-se în tot corpul. Simte această energie traversîndu-ți brațele, apoi picioarele. Primește *prana* de la Geea și din întreg universul, încarcă-te cu această energie pînă la refuz !

Iată un exercițiu de bază pentru respirația pranică :

1. (a) Inspiră ușor pe nas în timp ce numeri pînă la opt.
(b) Expiră ușor pe nas numărînd pînă la opt.
2. (c) Inspiră ușor pe nas în timp ce numeri pînă la opt.
(d) Ține-ți respirația numărînd pînă la trei, vizualizînd toată iubirea, energia și forța pe care le-ai inspirat străbătîndu-ți corpul.
(e) Expiră încet pe gură în timp ce numeri pînă la opt, eliminînd din corp tot ce îți este dăunător.

Urmează pașii de la numărul 1, apoi repetă de trei ori pașii de la numărul 2. Acum ești plin de energie și pregătit să îți tratezi pacientul. Cere-i acestuia să se întindă pe spate, de preferință cu capul îndreptat spre răsărit. Miinile trebuie ținute pe lîngă corp, atingînd șoldurile. Pacientul trebuie să închidă ochii și să-și imagineze că este învăluit de un glob de lumină azurie. Tu te vei așeza în genunchi sau pe un scaun – în stînga lui dacă ești dreptaci sau în dreapta lui dacă ești stîngaci. Întinde-ți brațele și ține miinile deasupra capului pacientului cu palmele în jos, la o distanță de aproape 3 centimetri.

Înspiră adânc. Apoi, ținându-ți respirația, trece-ți ușor miinile peste tot corpul pacientului, fără a-l atinge. Vizualizează *prana* radiind din palmele tale, pătrunzind adânc în corpul pacientului și înlăturând durerea și tot ce e dăunător, la fel cum ai trece un pieptene prin păr. Îndepărtându-te de pacient, expiră și flutură miinile ca și cum le-ai scutura de apă. Astfel, te eliberezi la rîndul tău de tot acest rău smuls din corpul pacientului. Repetă această acțiune de șapte ori.

Relaxează-te o clipă, vizualizînd pacientul învăluit de o lumină vindecătoare azurie. Repetă exercițiul anterior de respirație pranică. Acum ești pregătit pentru contactul fizic – atingerea pacientului cu palmele. Așază-ți palmele pe părțile laterale ale capului pacientului, cu degetele mari pe temple. Închide ochii și concentrează-te asupra transferului de *prana* tămăduitoare, ce trece prin miinile tale în corpul pacientului. Apoi relaxează-te din nou și vizualizează lumina vindecătoare. După o altă serie de respirații pranice, reia contactul direct cu pacientul, de această dată așezîndu-ți palmele în dreptul inimii. Într-un sfîrșit, după cîteva clipe de relaxare și o altă serie de răsufări pranice, așază-ți palmele pe acea parte a corpului care este atinsă de boală și îndrumă-ți din nou *prana* spre vindecarea acesteia. Vizualizează și concentrează-te din toate puterile.

Încheie acest proces cu o ultimă pauză de odihnă. Închide ochii și vizualizează pacientul sănătos și senin, învăluit de lumina azurie. Probabil că te vei simți sleit de puteri și epuizat, așa că, după ce vei termina, toarnă-ți un pahar mare de suc rece de fructe!

Lecția 7. Vindecarea la distanță

Vindecarea spirituală a unei persoane se poate realiza chiar și în absența fizică a acesteia. Șiretlicul constă în capacitatea de a vizualiza pacientul ca și cum s-ar afla chiar în fața ta. O fotografie a pacientului, pe care să o așezi pe altar, ar fi de un real ajutor. Totuși, ai grijă ca în poză să nu mai apară și altă persoană! Terapia prin culoare cu ajutorul unei fotografii poartă numele de *grafocromopatie*. Teoretic, ar trebui să poți desluși partea bolnavă a corpului în fotografie. Ține fotografia (cel mai bine ar fi să fie înrămată) într-o lumină colorată corespunzător bolii sau acoper-o cu o folie de plastic colorat sau cu acetat de celuloză, apoi așaz-o la o fereastră care se află în bătaia soarelui.

Aprinde o luminare de aceeași culoare și intră în starea de meditație, așa cum ți se indică în 5.I.2: „Tehnica de bază”. Vizualizează persoana, apoi reprezintă-ți mental partea afectată a corpului său drept o pată închisă la culoare pe aura lui. Apoi, la fel ca în cazul tehnicilor de terapie a aurei descrise mai sus, vizualizează o lumină colorată corespunzător ce pătrunde în partea atinsă de boală și o vindecă, dîndu-i strălucire, ca de altfel întregului corp al pacientului. Pentru a-ți spori puterile de vindecare la distanță, începe cu cîteva exerciții de respirație pranică.



Lecția 8. Cristaloterapia



Mineralele sînt pline de *prana*, la fel ca și plantele și ființele vii. Rocile reprezintă oasele Geei. În special cristalele se dezvoltă aproape identic ca ființele vii, iar unele dintre ele (precum cuarțul) sînt piezo-electrice. Din vremuri străvechi, oamenii au prețuit diferitele tipuri de minerale – mai cu seamă cristalele. Acestea se foloseau ca podoabe pentru veșminte și corp, altare și obiecte sacre, instrumente și unelte magice. Ele sînt apreciate pentru proprietățile lor magice, spirituale și terapeutice, fiind totodată considerate elemente auxiliare în practica meditației și în dezvoltarea metafizică.

Prana rocilor cristaline și a altor minerale poate fi asimilată de corpul uman și întrebuințată în scopuri terapeutice. În principiu, *cristaloterapia* este asemănătoare cromoterapiei. Cel mai important lucru este să ai în vedere *culoarea* rocii și corespondențele menționate anterior. Rocile cel mai des folosite în acest scop sînt cristale șlefuite din diferite tipuri de cuarț, care se găsesc în orice magazin specializat și la prețuri foarte accesibile. Alege-le doar pe acelea care încap numai bine în pumnul tău, ca și cum ai ține un ou de pasăre. Înainte de a le folosi, aceste cristale trebuie curățate, sfințite și investite cu putere. Întii de toate, cufundă-le în apa unui rîu, a mării sau chiar în apa de la robinet. Apoi, ține-le peste noapte într-un pahar cu apă de izvor sau de mare, în lumina lunii.

Cristalul trebuie așezat direct pe zona atinsă de boală, putînd fi chiar fixat în acel loc cu ajutorul unei fișii elastice, cu o curea, o bandă sau un pansament și ținut așa cel puțin o oră în fiecare zi. În rest, ar trebui păstrat cît mai aproape de corp, de exemplu în buzunarul pacientului sau purtat la gît într-un săculeț moșo. Dacă pacientul are un pandantiv, o coroniță sau o altă bijuterie cu pietre de culoarea potrivită, ar trebui să le poarte cît mai des posibil.

Pentru a analiza proprietățile magice ale mai multor cristale, vezi tabelul din 3.VII.8, „Minerale magice”. Mai jos, cristalele sînt ordonate în funcție de culoare. Observați că unele cristale pot fi de mai multe culori:

Roz: fluorit, piatra-lunii, rodocrozit, cuarț roz.

Roșu: aventurin, carneol, coral roșu, olivină, piatra-sîngelui, granat, jasp roșu, opal, rubin, agat, topaz.

Portocaliu/auriu: chihlimbar, carneol, opal, piatra soarelui, ochi de tigru.

Galben: chihlimbar, beril, olivină, jasp, opal, topaz.

Verde: aventurin, crisoberil, piatra-sîngelui, olivină, smarald, fluorit, jad, jasp, lapislazuli, opal, topaz, turcoaz.

Albastru: aventurin, acvamarin, fluorit, lapislazuli, piatra-lunii, safir, topaz, turcoaz.

Indigo: lapislazuli, malahit, opal, safir, sodalit.

Violet: ametist, fluorit, lapislazuli, safir.

Lecția 9. Fitoterapia

(Ellen Evert Hopman, maestru fitoterapeut ; Morning Glory Zell, vrăjitoare Hedge)

Un vrăjitor înțelept trebuie să se descurce și în cazul în care este nevoie să se trateze singur, să-și vindece prietenii și familia sau chiar un animal de casă. Uneori, cel mai simplu remediu poate face minuni – de exemplu, o baie fierbinte va atenua adesea simptomele unei răceli, mai ales dacă în apă presăram puțină sare și câteva flori de levănțică (aproximativ o cană din fiecare). În trecut, toți copiii erau învățați leacuri naturiste de bază, astfel încât să se poată îngriji atît pe ei înșiși, cît și pe prietenii lor. Folosind remediile naturiste, vei contribui la păstrarea unei învățături străvechi. În această lecție vei găsi o serie de remedii naturiste ce folosesc ingrediente ușor de găsit pe rafturile din bucătărie. După ce vei stăpîni arta preparării acestui tip de „tratament la domiciliu”, e posibil să dorești să îți continui studiul folosind plante medicinale culese de tine sau cumpărate de la un magazin specializat (sugestiile bibliografice se află la sfîrșitul acestui capitol).

Iată cîteva sfaturi în ceea ce privește prepararea remediilor naturiste în bucătărie :

1. Nu găti niciodată cu ustensile din aluminiu ; aluminiul se desprinde de pe acestea și poate duce la apariția unor probleme de sănătate. Folosește numai recipiente și ustensile din fier emailat, oțel, cupru sau ceramică.
2. Ai grijă să fierbi ingredientele într-un vas acoperit cu un capac bine strîns, astfel încît substanțele volatile să nu se evapore. (Nu fierbe ierburi, pentru că își vor pierde calitățile.)
3. Ceaiurile din plante medicinale pot fi păstrate în frigider chiar și o săptămînă, într-un borcan bine închis. De asemenea, ele pot fi transformate în cuburi de gheață și ținute într-o punguță la congelator pînă cînd vor fi folosite.
4. Pe cît posibil, folosește ingrediente organice, pentru a evita pesticidele. Fructele și legumele trebuie spălate cu apă fierbinte, apoi clătite bine pentru a îndepărta reziduurile de pesticide, care au de obicei o bază uleioasă și, de aceea, se lipesc de cojile fructelor și legumelor.
5. Cumpără semințele și ierburile uscate direct de la producătorii de hrană organică. Este un gest iresponsabil să folosești ierburi și condimente ce cresc în sălbăticie, întrucît, în majoritatea cazurilor, acestea sînt specii pe cale de dispariție în habitatele lor naturale.
6. Florile și frunzele sînt cufundate în apă proaspăt fiartă, imediat după ce aceasta a fost luată de pe foc. Rădăcinile, cojile și fructele de pădure sînt întotdeauna fierte – niciodată opărite.
7. Mierea nu este bună pentru copii, întrucît poate conține bacterii.
8. Dacă un anumit remediu naturist nu vă priește sau chiar vă face să vă simțiți rău, atunci *nu îl mai folosiți*. „Un gram de precauție face cît o tonă de medicamente.”
9. Somnul, gimnastica și alimentele sănătoase reprezintă adevărata cheie a unei vieți lungi și fericite.

Notă: Ai grijă ca, ori de câte ori prepari remedii naturiste, să fii îndrumat de un părinte sau de un profesor! În cazul unei probleme de sănătate grave, este indicat să te adresezi unui medic de specialitate înainte de a utiliza astfel de leacuri. Dacă unul dintre aceste tratamente duce la apariția unui efect secundar neplăcut (mîncărime, arsuri, urticarie, crampe etc.), întrerupe tratamentul imediat!

Acnee, urticarie și alte probleme ale pielii

Sucul din fructe de merișor este indicat împotriva coșurilor, acneei și a pielii iritate. O compresă cu fructe de merișor zdrobite poate fi aplicată pe furuncule sau alte infecții și erupții ale pielii. Zdrobește fructele proaspete de merișor (sau congelate, după ce s-au dezghețat), întinde-le pe o bucată de pînză curată, apoi aplică compresa. Ține-o timp de o oră. Fă asta în fiecare zi, pînă ce pielea se regenerează. În cazul coșurilor și al acneei, spală-te pe față cu zeamă de lămîie. Lasă sucul să se usuce pe față; astfel, vor dispărea și petele. Fă asta dimineața și seara. Sau poți tăia lămîia în felii foarte subțiri, pe care să le aplici pe piele, ca un fel de mască de față. Ține-o aproximativ jumătate de oră. Aceste sucuri au efectul unui peeling cu acid glicolic, dar tratamentul trebuie întrerupt în cazul apariției unei iritații.

Sucul de lămîie este și un foarte bun balsam pentru păr. Pentru a scăpa de mătreață, masează pielea capului cu suc de lămîie amestecat cu tot arita apă, lăsîndu-l să se usuce înainte de a te spăla cu șampon. Dacă ești norocos și locuiești într-un climat în care lămîii cresc în grădină, poți aplica zilnic suc de lămîie proaspăt stors pe păr, lăsîndu-l apoi să se usuce la soare. Cu timpul, părul se va decolora. Aplică frecvent suc de lămîie pe un neg, pentru ca acesta să dispară.

Crema de miini pe bază de *miere* regenerează pielea foarte crăpată, iritată sau uscată. Dă pe răzătoare rădăcină proaspătă de *ghimbir*, fierbe-o în apă, apoi pregătește o compresă și aplic-o pe furuncule, pentru ca acestea să coacă. Uleiul de *măsline* regenerează de minune pielea și chiar înlătură mîncărimea provocată de vărsatul de vînt. Aplică-l pe înțepături, arsuri, vinătăi, iritații și luxații.

Înțepături de albină și oțetar

Întîi de toate, scoate acul, zgîriind locul respectiv cu lama unui cuțit; nu-l smulge niciodată. Apoi, prepară o pastă pe care să o ungi pe locul înțepăturii, amestecînd propria salivă cu puțin praf de copt. Sau poți aplica suc proaspăt de lămîie ori o felie de *ceapă* crudă pe locul în care ai fost înțepat de albină sau de viespe (nu folosi niciodată praf de copt împreună cu suc de lămîie, întrucît își anulează reciproc efectele). Zdrobește frunze proaspete culese de *salvie* și aplică-le în locurile în care ai fost pișcat de insecte.

Zdrobește cîțiva căței de *usturoi* și aplică pe pielea iritată de oțetar. Ține compresa respectivă aproximativ 30 de minute.

Vinătăi și inflamații

Mai întîi, orice vinătaie sau luxație trebuie tratată imediat cu o compresă cu gheață. Pregătește o compresă fierbinte cu ceai de flori de *arnică* și aplic-o pe vinătaie sau contuzie. Cartoful crud, dat pe răzătoare, poate fi aplicat pe luxații, contuzii sau în cazul sinovitei (inflamarea articulației). O compresă caldă cu *cartofi* poate fi aplicată pe un organ afectat; de exemplu, pe plămîinii unei persoane care suferă de bronșită. Compresa va scădea temperatura corpului și va înlătura febra din organism.

Arsuri

Planta de *aloe vera* are efect răcoritor și calmant și conține foarte multe vitamine ce contribuie la regenerarea pielii. Când o persoană se arde, fie la gătit, fie de la razele soarelui, despică o frunză cărnosă de aloe vera și aplică gelul umed din interior pe arsură. Puțin unt este un remediu cu efect rapid în cazul unei arsuri ușoare (nu și în cazul unei grave) sau al pielii uscate. De asemenea, pentru a trata arsurile, inflamațiile și alte iritații ale pielii, poți freca pielea cu zeamă de *castravete*. *Mierea* este un alt leac minunat pentru arsuri. Aceasta conține propolis, o substanță produsă de albine care vindecă arsurile. Strivește *căpșuni* proaspete și aplică-le pe față ca un fel de mască, inclusiv pentru a trata arsurile provocate de razele soarelui. Ține-o timp de jumătate de oră, apoi spală-te pe față cu apă; nu folosi săpun.

Răceli, tuse și dureri de gât

Odinioară, când cei săraci nu aveau acces la doctori, *usturoiul* era unul dintre cele mai importante panacee. Adăugat în supe, ajută la tratarea răcelii, a gripei și la scăderea febrei. Usturoiul distruge virusii și bacteriile. Nu este indicată folosirea capsulelor de usturoi uscat sau a usturoiului fabricat artificial sau nearomat. Tradiționalul usturoi urit mirositor este cel mai indicat în combaterea infecțiilor. Împotriva răcelii, toacă un cățel de usturoi decojit în bucățele de mărimea unei pastile, apoi înghite-le și bea un pahar cu apă în care a fost stors suc proaspăt de lămie. De asemenea, poți prăji căței de usturoi, punându-i cu tot cu coajă într-o tigaie. Nu adăuga ulei sau apă. Călește-i la foc mic până când se înmoaie. Ia tigaia de pe foc și decojește-i. (Usturoiul ar trebui să fie în coajă ca un fel de pastă caldă.) Mănincă pe săturate. Delicios!

Rădăcina de *ghimbir* este un condiment care dă o senzație foarte puternică de căldură. Chinezii considerau că „provoacă scurgerea secrețiilor interne ale corpului”, adică înlesnește eliminarea flegmei și a altor lichide interne. Ghimbirul este recomandat împotriva răcelii și a gripei. Ai grijă, totuși, să nu exagerezi. Prea mult ceai de ghimbir poate irita plămîinii. Nu bea mai mult de două cani de ceai pe zi.

Amestecă bine două cani de suc din legume cu zeama de la o jumătate de lămie proaspătă, cîteva căței de usturoi, o linguriță de hrean dat pe răzătoare și un praf de boia. Acest amestec tratează tusea și răceala. (Sfat: hreanul desfundă sinusurile congestionate. Pune mai mult hrean în amestec dacă nu te deranjează gustul.) În cazul unor probleme ale sinusurilor, ia de două ori pe zi o jumătate de linguriță de hrean ras, aromat cu zeamă de lămie. Hreanul conține foarte multă vitamina C și ajută la eliminarea mucusului din organism.

Înmoaie două lingurițe de frunze de *salvie* într-o cană cu apă proaspăt fiartă, timp de o jumătate de oră, pentru a face o infuzie. Bea cîte un sfert de cană, de patru ori pe zi, pentru a trata plămîinii iritați și a scăpa de tusea umedă. Cel mai bun ceai împotriva tusei este cel din frunze uscate de podbal (care se găsește la magazinele specializate). Înmoaie două lingurițe de frunze uscate într-o cană cu apă fierbinte, apoi strecoară și adaugă puțină miere pentru gust.

Constipație și diaree

Ceaiul de *scoarță* este foarte indicat în caz de diaree și pentru a înlătura senzația de vomă, însă nu poți folosi condimentul sub formă de pudră din bucătărie. Fierbe un sfert de linguriță de scoarță măcinată sau un bețișor de aproximativ 0,5 cm de scoarță într-o cană cu apă, timp de 10 minute, strecoară și bea. Biscuiții sărați și brinzeturile tari

pot, de asemenea, stopa diareea. Salata de *castraveți* este recomandată în cazul constipației cronice. *Salata verde* și salata în general te menține sănătos și echilibrat. *Fiertura de cereale*, prunele uscate și sucul de prune sînt, de asemenea, laxative.

Tăieturi și răni

Dacă, din greșeală, te tai ușor cînd gătești, poți presăra boia de ardei direct pe rană pentru a opri sîngerarea (te va ustura cam tare !). *Ai grijă să nu-ți intre boia în ochi !* Nu îți va afecta vederea, însă te va ustura îngrozitor. Totuși, dacă îți intră în ochi, spală-te rapid sub un jet puternic și constant de apă rece. Alaunul, care se folosește la pus murături, oprește imediat sîngerarea rănilor superficiale. În cazul rănilor grave, trebuie să mergi la doctor pentru a le coase.

Mierea constituie un bandaj minunat. După ce cureți cu grijă rana, pune puțină miere pe ea, apoi panseaz-o. Mierea absoarbe apa, iar microbii nu pot supraviețui în lipsa acesteia. Pisat, usturoiul proaspăt poate fi aplicat pe o rană, peste care se toarnă miere (pentru a împiedica aerul să pătrundă), apoi rana este pansată. Dacă rana se infectează, apelează la creme cu antibiotice sau alte tratamente cu efecte antiseptice.

Febră

Pentru ca febra să scadă și senzația de vomă să dispară, dar și dacă stomacul este deranjat din cauza gripei, sugă cubulețe de gheață. Sucul de *lămție* amestecat cu miere și apă scade febra. Sucul de *rodii* este febrifug, adică scade temperatura corpului. Curăță de coajă cîteva rămurele de *salcie* pentru a prepara un ceai care scade febra ; poți adăuga miere pentru a atenua gustul amăru.

O ușoară creștere a temperaturii corpului este perfect normală, fiind totodată o cale de întărire a sistemului imunitar, însă dacă febra nu scade sau depășește 39 de grade Celsius, cheamă un doctor. *Fiertura de cereale* sau pilaful se digeră ușor și sînt indicate în cazul celor care se simt slăbiți din cauza unei boli sau a febrei. Pentru gust, se pot adăuga stafide, puțină lămție rasă, scorțișoară, miere și puțin lapte de orez.

Dureri de cap

Pentru a scăpa de durerile de cap, înmoaie o bucată de pînză într-un vas cu ceai de *busuioc* tare și așază această compresă caldă pe frunte (dă rezultate mai bune dacă adaugi două lingurițe de extract de *alun vrăjit*). Pune cîte o linguriță de busuioc la fiecare cană de apă. Dă apa în clocot, ia-o de pe foc și adaugă busuiocul. Lasă busuiocul să se înmoaie timp de 10 minute într-un recipient bine închis care să nu fie din aluminiu. Un remediu rapid ar fi și tăierea unei *lămii verzi* în jumătate, cu care poți freca fruntea. Te vei simți mult mai bine dacă vei aplica o compresă cu efect răcoritor ; pentru asta, fierbe niște apă în care ai adăugat flori de levănțică (o infuzie ți-ar prinde tare bine) ; pune amestecul în frigider, apoi înmoaie o bucată de pînză în amestecul care între timp s-a răcit și pune-ți-o pe frunte. Senzația de zvîcnire a timpului va dispărea.

Afecțiuni ale cavității bucale

Cei care suferă de *halenă* (respirație urît mirositoare) ar trebui să consume *pătrunjel* în mod regulat, ca și condiment (și să meargă la dentist să le examineze dinții și gingiile !). Ia vitamina C dacă îți sîngerează gingiile. Înmoaie două lingurițe de frunze de *salvie* într-o cană cu apă proaspăt fiartă, timp de jumătate de oră, pentru a face ceai de salvie. În caz de amigdalită, laringită sau dacă te doare gîtul, poți folosi ceaiul pentru gargară. Salvia

este indicată și în cazul halenei, al gingiilor care sîngerează și al unor inflamații la nivelul cavității bucale. *Zmeura*, *murele* și *fragii*, mincate crude în timpul verii, dizolvă tartrul de pe dinți și ajută la întărirea sistemului imunitar. Pentru albirea dinților, ține fructul pe dinți timp de 5 minute și apoi clătește-te cu un amestec de apă și praf de copt. Dacă te dor gingiile, dinții sau gîtul, poți alunga temporar durerea făcînd gargară cu o cană de apă fierbinte în care dizolvi 4 lingurițe de sare de bucătărie.

Afecțiuni ale stomacului, indigestie și balonare

Pentru a prepara un antiacid recomandat în cazul stomacului deranjat, al colicii și balonării, ia cîte o jumătate de linguriță de semințe de *chimen*, semințe de *fenicul*, frunze de *mentă* și frunze de *izma*, pune-le într-o cană și toarnă peste ele apă clocotită. Acoperă cana cu o farfurie și lasă-le să se înmoaie timp de 10 minute. Amestecă bine, apoi strecoară-le. Bea cîte o cană de patru ori pe zi, dar nu în timpul mesei. Sfat : dacă ai un mojar și un pistil, pune semințele în mojar și pisează-le. Proprietățile lor terapeutice se vor manifesta astfel mai puternic.

Apa amestecată cu *scoarță de scoarță* este indicată împotriva indigestiei cronice și a balonării. Pune un sfert de linguriță de scoarță măcinată într-o cană cu apă proaspăt fiartă, amestecă, acoperă și las-o să se înmoaie timp de 15 minute ; strecoară și bea. Ceaiul de *oregano* este foarte indicat în cazul indigestiei, grețurilor, al colicii și balonării ; contribuie totodată la scăderea febrei și liniștește nervii. *Menta* se dovedește de mare folos în cazul flatulenței (eliminarea gazelor) și al problemelor de digestie, reducînd totodată și febra ; prin urmare, formează o combinație perfectă. Ceaiul de *ghimbir* ajută în cazul grețurilor ușoare și al răului de mașină sau avion.

Secțiunea a III-a. Știința ierburilor (magia verde)

Lecția 1. Introducere: despre știința plantelor

Medicina naturistă este știința și arta de a cunoaște și a utiliza proprietățile magice, medicinale – dar nu numai – ale plantelor, în special ale ierburilor sau *buruienilor*. Cuvîntul vechi folosit pentru a denumi cunoașterea proprietăților secrete ale plantelor este *wortcunning* („înțelepciunea ierburilor”), ce a prezentat întotdeauna interes pentru vrăjitoare. Medicina naturistă are două aspecte. Primul vizează proprietățile chimice și medicinale ale plantelor, iar al doilea pe cele magice și oculte. Vracii de pe vremuri, botaniștii tradiționali, vrăjitorii și vrăjitoarele au luat în calcul ambele aspecte, dar medicii moderni și farmaciștii se preocupă numai de primul. Etnobotaniștii și psihofarmaciiștii studiază aspectele culturale și psihologice ale anumitor „plante medicinale” – plante cunoscute în special datorită efectelor asupra stării de conștiință.

O mare parte a învățaturii naturiste, leacurilor și rețetelor a fost adunată în tratate despre ierburi. Primul tratat de acest fel a fost scris de medicul grec Pedanius Dioscoride (40-90 d.Hr.). Faimoasa lui lucrare despre botanică și farmacologie este intitulată *De Materia Medica* („Despre mijloacele de vindecare”) și a fost cartea de căpătîi pentru vrăjitorii și vrăjitoarele din Europa medievală. Multe dintre medicamentele moderne provin din vechile rețete pe bază de ierburi, în ciuda faptului că majoritatea doctorilor moderni le resping ca fiind simple „leacuri băbești”.

Eu cred că lucrul cel mai important în știința plantelor este să poți să cultivi și să crești plantele tu însuși. Cea mai mare plăcere a mea este să adun ierburile din sălbăticie, să învăș să le recunosc pe fiecare în anotimpul și habitatul ei. Îți recomand să citești o carte bună despre ierburile sălbatice, cum ar fi *Stalking the Wild Asparagus* de Euell Gibbons, și să încerci să mergi pe cîmp și să colinzi pădurile – vezi ce poți găsi. Ia un coș, un cuțitaș ascuțit și un foarfece.

Este o adevărată plăcere să trăiești în casa unui medic naturist: ierburi care cresc în grădină, în jurul casei, iar la ferestre tot felul de cutii și ghivece cu flori. Legături de plante uscate atîrnă de cîrligile din bucătărie și deasupra șemineului. Combinate, aromele sînt o minunăție! De obicei, în bucătărie vei vedea agățată o păpușică, o mică vrăjitoare pe mătura ei – ea este „vrăjitoarea bucătăriei” și binecuvîntează bucătăria oricărui vrac.



Lecția 2. Arta vrăjitoriei din bucătărie

(de Ellen Evert Hopman, maestru naturist)

În secțiunea anterioară despre vindecare am prezentat un număr de remedii pentru bolile obișnuite, bazate pe ierburile. Aici voi adăuga și alte elemente din știința plantelor, cunoscută drept „vrăjitoria din bucătărie”.

Ienibaharul: Acest condiment provine de la fructul necopt al unui copac peren (*Eugenia pimenta* – denumirea populară fiind cea de ienibahar) care crește în America de Sud și în Indiile de Vest. Seamănă la gust și la miros cu cuișoarele și este folosit la aseasonarea cărnii, a plăcintelor și a sosurilor picante. Pentru a prepara un leac pentru durerile de stomac și balonare, pune jumătate sau trei sferturi de linguriță din acest condiment într-o cană cu apă fierbinte și așteaptă zece minute. Doza este 30 g pentru copii și 60 g pentru adulți.



Aloe vera: Planta de aloe poate crește în grădină în climatele calde și în casă, într-un colț însorit, în climatele mai reci. Este o plantă pe care ți-o vei dori în apropierea bucătăriei, întrucât vindecă arsurile. Rupe în două a dintre frunzele cărnoase și aplică gelul cremos pe arsură. Aloe vera are un efect răcoritor și calmant și conține vitamine care regenerează pielea.

Semințele de anason: Anasonul este un condiment folosit de egipteni, greci și romani. Semințele de anason sunt folosite pentru a aroma plăcintele, prăjiturile și ostropelul. Ceaiul din aceste semințe este calmant și un bun remediu pentru colicile intestinale, balonare și indigestie. Înmuiați două lingurițe într-o jumătate de litru de apă fiartă timp de zece minute. Strecurați și luați o linguriță. Îndulciți cu miere dacă doriți.

Merele: „Un măr pe zi te ferește de doctor” spune un proverb înțelept. Oamenii care mănincă două mere pe zi au mai puține dureri de cap, mai puține supărări emoționale și o piele mai curată. Dacă măninci mere crude, cantitatea de salivă crește, gingiile sînt stimulate, iar dinții sunt mai curați, ceea ce duce la o mai bună sănătate a cavității bucale. În mitologia nordică, cînd zeii simt că încep să îmbătrînească, mănincă mere pentru a-și recăpăta puterea și tinerețea. Să nu mîncați semințele, deoarece conțin stricnină, care este o otrăvă.



Sparanghelul: Sparanghelul ar trebui fiert la foc mic sau ținut la aburi maxim cinci minute. În acest fel, nu își pierde vitaminele (A și C) și mineralele (calciu, fosfor, sodiu, clor, sulf și potasiu). Această legumă este diuretică (stimulează vezica urinară) și curăță rinichii și articulațiile, un lucru benefic în cazul artritei.

Bananele: Bananele sunt numai bune de mîncat atunci cînd pe coajă apar niște pete maronii. Conțin atît vitamine – A, B, G și riboflavină –, cît și minerale – potasiu, magneziu, sodiu și clor. Aceste minerale le înlocuiesc pe cele pierdute în cazul diareei. Copiii cu diaree își vor putea menține greutatea și energia doar dacă mănincă banane. În Sri Lanka, o cană de sevă de bananier este dată celui care a fost mușcat de un șarpe veninos.



Busuiocul: Busuiocul este folosit în rețetele italienești, cum ar fi sosul de spaghete. Poate fi adăugat la mîncăturile pe bază de ouă, brînză și în salatele proaspete. Poate



fi cultivat în grădină. Ceaiul de busuioc este delicios dacă este combinat cu puțină mentă proaspătă sau uscată ori cu frunze de iarba-miței și miere. Acest ceai este bun împotriva răcelii, gripei, crampelor și pentru vezica biliară.

Fasolea: Păstăile de fasole (orice tip de fasole) au foarte mult siliciu, care ajută la întărirea organelor interne. Păstăile sunt ușor diuretice și ajută la scăderea nivelului de zahăr din sînge.



Sfecla: Știați că puteți mânca *sfeclă* crudă? Sfecla și morcovul crud, date prin răzătoare, pot fi servite cu un pic de zeamă de lămie, ulei de măsline și sare grunjoasă. Frunzele verzi pot fi fierte sau făcute soté. Sfecla conține atât vitaminele A, B, C și G, cât și numeroase minerale care ajută circulația sîngelui.

Varza: Varza conține atât vitaminele A, B, C și U, cât și calciu, iod, potasiu, clor și sulf. Cel mai bine e să măninci varza crudă sau stoarsă și făcută suc – în orice caz, nu gătită.



Frunzele de la exterior, cele care sînt de obicei aruncate, au cea mai mare concentrație de calciu și vitamine.



Morcovul: Conține foarte multă vitamina A, benefică pentru ochi, plămîni și piele. Ajută și la întărirea sistemului imunitar, care contribuie la prevenirea apariției unor boli precum cancerul. Toată lumea ar trebui să mănince morcov crud și să bea suc de morcovi în mod regulat.

Ardeiul iute: *Boiaua de ardei* este o pudră roșie foarte iute pe care o găsim pe rafturile din bucătărie. Este folosită la prepararea de chili și a sosurilor iuți și se adaugă în mîncărurile mexicane. Oprește hemoragiile atât interne, cât și externe.



Telina: Telina conține magneziu și fier, care întăresc celulele sangvine, dar și anumite vitamine din complexul B, care calmează nervii. Folosiți-o în sucuri, amestecată cu morcov pentru gust, pentru liniștire.



Cireșele: Cireșele ar trebui mîncate crude, și nu din conserve.

Ca toate celelalte alimente cu pigmenți, cireșele ajută la întărirea sistemului imunitar. Cireșele și fructele de pădure ar trebui mîncate în cantități mari vara, cînd se găsesc din belșug.



Arpagicul: *Arpagicul* este un soi de ceapă verde cultivată în grădină și folosită drept condiment. Poate fi cules, tăiat cu foarfecele și pus într-o punguță de plastic la frigider. Un mînunchi de arpagic poate fi recoltat de mai multe ori pe parcursul verii. Conține vitamine – C, A, B și G – și minerale – fier și sulf –, care ajută circulația sîngelui. Țigarii români atrîrnă o legătură de arpagic cu tot cu bulbi în camera unui bolnav, pentru a-l proteja împotriva „deochiului” și a altor necazuri.



Scorțișoara: Este scoarța aromată a unui copac care crește în Sri Lanka și în alte regiuni tropicale. Scorțișoara pisată cu lapte este un bun stabilizator după o masă copioasă, ușurînd digestia.

Cîtricele: Păstrați cojile fructelor proaspăt spălate de *grepefruit*, lămie sau portocală și tăiați-le. Adăugați o linguriță de coajă la o cană de apă fiartă, lăsînd să infuzeze timp de douăzeci de minute. Ceaiul va combate răceala.

Încercați să adăugați un pic de salvie și mentă în ceaiul de coajă de grapefruit, pentru a pune capăt răcelii. (**Important:** Nu folosiți fructe cultivate industrial în aceste scopuri, deoarece cojile pot conține pesticide.)

Cuișoarele : Cuișoarele sînt, de fapt, bobocii uscați ai unei plante care crește în zonele tropicale. Ele ajută digestia și sînt înfipite adeseori în mere și piersici coapte sau șuncă. Cuișoarele pot fi folosite pentru aromaterapie. Pune cîteva cuișoare într-un pulverizator sau într-un vas cu apă fierbinte așezat pe un radiator pentru a înmiresma încăperea.



Coriandrul : Vechii egipteni și greci foloseau semințele de coriandru în scop alimentar și medicinal. Romanii l-au adus în Britania. Chinezii spun că această plantă aduce nemurirea. Poți bea ceai de coriandru împotriva balonării. Înmoaie două lingurițe într-o cană cu apă fiartă timp de zece minute. Bea un sfert de cană de patru ori pe zi.

Mătasea de porumb : Știi că firele mătaseoase din virful știuleților de porumb sînt bune de mîncat? (Ai grijă să folosești doar porumb organic, intrucît cel crescut cu îngrășăminte poate conține pesticide.) Mătasea proaspătă de porumb poate fi folosită în salate și întărește rinichii și vezica.



Merișorul : Merișorul crește în mlaștinile din New England. Fiind foarte pigmentat, ajută la întărirea sistemului imunitar. Alimentele pigmentate, cum sînt merele roșii, strugurii negri, fructele de pădure, ardeii roșii și roșiile au cele mai multe bio-flavonoide.



Chimionul : Chimionul este foarte bun pentru porumbei, vindecînd o boală a acestora cunoscută sub numele de „spate și piept cu rîie”. Ia cantități egale de chimion, mărar și semințe de fenicul, amestecă cu făină și puțină apă pentru a face mici prăjiturele. Coace fursecurile la cuptor și hrăniți păsările cu ele.

Curmalele : Cînd caravanele de cămile traversau deșertul în timpuri străvechi, erau luate ca provizii numai curmale, migdale (care conțin proteine) și apă. Acestea li ajutau pe oameni să reziste cu lunile. Curmalele conțin calciu, care întărește oasele și mușchii, dinții și nervii. Conțin, de asemenea, atât vitamine - A, B, D și G -, cît și minerale - fier, clor, cupru, magneziu, fosfor, potasiu, sulf și sodiu.

Mărarul : Planta de mărar (frunzele verzi) și semințele sînt adăugate la murături, în mîncărurile pe bază de ouă, somon, fasole, conopidă, varză și mazăre. Din punct de vedere medicinal, semințele sînt cele mai valoroase. Ia cantități egale de semințe de mărar, anason și fenicul și folosește o jumătate de linguriță de semințe pentru o cană de apă fiartă. Lasă să infuzeze timp de douăzeci de minute. Acest ceai este bun împotriva grețurilor, stomacului deranjat și a balonării.



Feniculul : După cum afirma Pliniu, naturalistul roman, șerpilor se frecau de tulpinile de fenicul pentru a scăpa de pielea moartă. Dacă agăți o legătură de fenicul deasupra ușii în noaptea solstițiului de vară, ții răul la distanță. Îți poți hrăni și pasărea cu semințe de fenicul. Ceaiul de fenicul ajută la eliminarea mucusului.

Smochinele : Smochinele uscate, curmalele și alte fructe uscate ar trebui mîncate în loc de bomboane. Dar să ai grijă să te speli pe dinți după ce mîninci, deoarece aceste fructe se lipesc de dinți, ducînd astfel la creșterea numărului de bacterii și la apariția cariilor. Smochinele proaspete sînt un laxativ ușor. Să nu mîninci prea multe, pentru că poți face diaree.



Usturoiul : În timpuri străvechi, cînd oamenii nu aveau acces la doctori, usturoiul era unul dintre cele mai importante panacee. Omoară virusii, bacteriile, vindecă infecțiile și

îndepărtează paraziții. Usturoiul conține vitaminele C, A, B, G, sulf, fier și calciu. Mai conține și *alicin*, un element care omoară stafilococii (poate elimina anumiți microbi pe care penicilina nu îi poate distruge, cum ar fi *bacilul paratifoïd*). Bineînțeles, usturoiul ține la distanță vampirii și vircolacii. Atîrnă legături de usturoi în preajma casei, la ferestre și uși.



Ghimbirul: Ghimbirul este un condiment care încălzește. Adaugă rădăcină de ghimbir proaspăt rasă peste pește sau pui pentru a îndepărta toxinele atunci cînd gătești. După cum spun chinezii, ghimbirul „lasă secrețiile interne să curgă”, adică elimină flegma și lichidele interne. Bea ceai de ghimbir cu lămii și miere pentru răceli sau gripă. Dar fii atent să nu exagerezi, pentru că mai mult de o cană pe zi poate irita plămîinii. Într-o zi extrem de friguroasă, dacă mănînci cîteva bucățele de ghimbir confiat, te poți încălzi.

Grepfrutul: Conține foarte multă vitamina C, o vitamină care nu este depozitată de organism și care trebuie de aceea asigurată în fiecare zi. Știi că cea mai mare cantitate de vitamina C se găsește în pielea albă care învelește fructul? Acest lucru este valabil și în cazul lămiiilor și portocalelor.

Lămîia: Lămiiile conțin atît vitaminele C, B, F, P și riboflavină, cît și calciu, fosfor, magneziu, potasiu și sulf. Lămiiile sînt importante în prevenirea scorbutului, o boală pe care o contractau marinarii, deoarece navigau perioade lungi de timp fără a avea acces la fructe proaspete. În Anglia, a fost introdusă la un moment dat o lege care prevedea ca vapoarele să transporte cantități mari de suc de lămîie, pentru ca fiecare marinăr să bea cîte treizeci de grame la fiecare zece zile de navigat. De aceea, marinarii mai erau numiți și „limonari”.



Lăptucile: Lăptucile conțin vitaminele C și A. Cu cît e mai închisă la culoare, frunza cu atît are mai multe vitamine și minerale. Toată lumea ar trebui să mănînce cel puțin o salată pe zi.

Muștarul: Știi că poți folosi boabe pisate de muștar pentru a îndepărta mirosurile neplăcute din sticlele și borcanele vechi?

Amestecă puțin praf de muștar cu apă și umple borcanul sau sticla. Lasă lichidul în borcan cîteva ore, apoi clătește cu apă foarte fierbinte.



Uleiul de măsline: Uleiul de măsline este probabil cel mai sănătos ulei pentru uz intern. Ajută inima prin menținerea nivelului de colesterol foarte scăzut. Folosește-l la gătit și ca substitut pentru unt. În multe țări, oamenii mănîncă pline înmuiată în ulei de măsline. Mai poți adăuga niște pătrunjel tocat, usturoi sau rozmarin pentru a-i da gust.

Ceapa: Ceapa este antiseptică și conține vitamina C. Pentru tuse, răgușeală, astm și răceală, taie o ceapă mică și proaspătă și pune-o într-un mixer împreună cu puțină miere pentru a face sirop. Bea din acest sirop cîte o linguriță la fiecare oră. Dacă este cineva bolnav în casă, taie o ceapă în două și las-o în camera bolnavului, înlocuind-o în fiecare zi. Ceapa folosită în acest fel trebuie arsă sau îngropată și niciodată mîncată, deoarece atrage microbii.



Portocala: La fel ca și grepfrutul și lămîia, portocala conține vitamina C, care se găsește în mare parte în pielea albă de sub coajă. Nu arunca semințele de portocală! Plantează-le într-un ghiveci și, cînd copăceii au aproximativ zece centimetri, taie frunzele și adaugă-le la salată.





Papaya: Indienii Seminole din Florida foloseau frunzele proaspete de papaya ca pansamente pentru răni. Frunzele mai erau utilizate la învelirea cărnii pentru frăgezire. Condimentele moderne de frăgezire a cărnii pe care le găsim în magazine sînt deseori făcute din fructe și frunze uscate de papaya. Fructul de papaya conține vitaminele A, C, E, D, K, precum și calciu, fosfor și fier. Mai conține proteine, acid citric, malic, tartaric, sodiu, potasiu, acid fosforic, zahăr natural din belșug, dar nu și amidon, și enzime care ușurează digestia. Consumat în mod regulat, pe stomacul gol, sub formă de fruct sau lichid, papaya ajută la refacerea tubului digestiv. Încearcă-l dacă ai probleme cu digerarea cefelor, a usturoiului, laptei sau brînzei.

Pătrunjelul: Pătrunjelul este sacru pentru zeița Persefona și era folosit de vechii greci în ritualurile funerare. Ei decorau mormintele cu coroane din pătrunjel și îl mai foloseau la premiarea cîștigătorilor concursurilor de atletism. Era o plantă atît de sacră, încît servirea ei la masă era o mare lipsă de respect! Frunzele de pătrunjel conțin vitaminele B și C și o mare cantitate de beta-caroten (vitamina A solubilă). Mai conțin calciu, fosfor, potasiu, cupru, fier, mangan, magneziu, sulf și iod.



Păstîrnacul: Păstîrnacul este o rădăcinoasă care seamănă cu morcovul alb. De obicei, se fierbe cu puțină sare sau se pune în oală cînd gătim pui. Taie rădăcina odată cu morcovul și aranjează-le pe marginea tigăii în care gătești puiul. Adaugă și puțină apă. Păstîrnacul conține clor, fier, magneziu, fosfor, potasiu, sulf și siliciu. Calmează nervii și întărește unghiile și firul de păr.

Piperul: În timpurile străvechi, piperul negru era foarte apreciat. De exemplu, cînd Attila Hunul a atacat Roma, a cerut 1 000 de kilograme de piper ca plată pentru eliberarea orașului. Piperul negru este un laxativ ușor și ajută la digestie. Previne greața, balonarea și diareea.



Rodia: Sucul de rodii este foarte bun vara pe caniculă și poate fi folosit pentru a scădea febra. După cum afirma profetul Mahomed, dacă mîncînci rodii, scapi de minie și gelozie.



Cartoful: Cartofii trebuie mîncăți cu tot cu coajă, pentru că acolo se află cele mai multe vitamine. Totuși, dacă coaja este verde, acea porțiune trebuie tăiată sau cartoful trebuie aruncat cu totul, deoarece conține alcaloide, un fel de otrăvă. Știi că cartoful face parte din aceeași familie ca și mîtrăguna? Dacă amesteci cartofi și porumb, obțineți o proteină completă. Cartofii au acid citric, care întărește sistemul imunitar și regenerează țesuturile, iar cojile conțin vitamina K, ce ajută la coagularea sîngelui.



Semințele de dovleac: Consumul de semințe de dovleac ajută la eliminarea viermilor din organism. (Știi că, în orice moment, 80% din populația globului are viermi intestinali? Viermii se fac de la mersul desculț și de la contactul frecvent cu cîini, pisici și alte animale.) Va trebui să te abții de la alte mîncăruri cît timp mîncînci semințe. Începe pe stomacul gol și mîncîncă cîte o mină de semințe la fiecare oră, timp de trei ore. Mestecă semințele foarte bine. Poți în același timp să bei „lapte de dovleac”, obținut prin amestecarea semințelor cu apă rece în mixer. Înghite apoi și o lingură de ulei de ricin, pentru a îndepărta viermii. Repetă procesul, dacă este nevoie. Dacă ai tenie, trebuie să fii sigur că viermele a ieșit cu totul.

Prunele uscate : Sînt laxative ușoare și ar trebui consumate fierte de cei care simt nevoia să-și regleze activitatea intestinală. (Cu toții simțim această nevoia din cînd în cînd!)

Oțetul : Oțetul este un remediu popular străvechi și foarte apreciat pentru mai multe afecțiuni. Oțetul de mere contribuie la menținerea sănătății. Mulți sînt de părere că oțetul are proprietăți magice de vindecare. Pentru o curățare și tonifiere zilnică, beți un pahar de apă cu o linguriță de miere și trei lingurițe de oțet de mere la fiecare sfert de pahar de apă. Oțetul este bun la clătirea părului (mirosul dispare după un minut sau două). Pentru menținerea ceaunelor curate, folosiți oțet pentru a dizolva orice crustă formată în urma arderii. Oțetul este foarte bun pentru curățarea oricărui obiect ritualic din metal ; clătiți cu apă curată și ștergeți.

Năsturelul : Năsturelul (sau măcrișul de baltă) crește în piriuri.

Este o sursă valoroasă de minerale și ajută la refacerea celulelor hepatice. Prin consumul des de măcriș de baltă și pătrunjel, vei dobîndi aproape toate mineralele care se găsesc în plantele leguminoase. Doar algele marine au mai multe elemente minerale care hrănesc țesuturile. Năsturelul este folosit ca garnitură, adăugat la salate și mîncăruri din ouă. Frunzele sale conțin fosfor, potasiu, fier, mangan, fluor, cupru, sulf, iod și zinc.



Lecția 3. Utilizările magice ale ierburilor

Pe lingă mai sus-menționatele utilizări ale ierburilor în vindecare și vrăjitoria din bucătărie, medicina naturistă include și utilizările magice ale ierburilor pentru vrăji, amulete, talismane etc. La fel ca și în cazul pietrelor prețioase și al mineralelor, plantele au și ele o *prana* – forță a vieții. Într-adevăr, întrucît și ele trăiesc, fiecare are un spirit unic, caracteristic speciei sale. Mulți zic, de fapt, că zinele sînt spirite ale plantelor (cîteodată supranumite *deva*), care pot fi concepute sub formă semiumană, după cum le interpretează mintea omenească.

Împ de milenii, anumite rădăcini și ierburi au fost incluse în vrăji datorită calităților magice care le-au fost atribuite. Multe ierburi și rădăcini sînt utilizate nu numai datorită proprietăților lor, ci și datorită înfățișării. Rădăcina de mătrăgună este folosită pentru a-i controla pe ceilalți, dar este extrem de puternică dacă are înfățișare omenească. Lumînărica promovează delicatețea, în parte datorită aspectului său moale și pufos. De-a lungul timpului, magicienii s-au concentrat asupra acestor diferite puteri ale plantelor, construind astfel cîmpuri *morfogence* în jurul lor. Lucrînd cu plantele adecvate, poți pătrunde în aceste cîmpuri și le poți utiliza practic, pentru a-ți atinge propriile scopuri.

Majoritatea rădăcinilor și a ierburilor enumerate mai jos își fac efectul dacă le porți asupra ta într-un săculeț moșo. Dar, cîteodată, cînd ai menirea de a-i influența pe alții (ca în cazul vindecării), trebuie să le așezi pe o altă persoană – sau, cel puțin, cît mai aproape de ea. Multe din ele pot fi transformate în prafuri sau arse ca tămăia într-un ritual (a se vedea mai departe – „Esențe volatile”). Întotdeauna să ai un scop puternic în minte cînd faci o vrăjă pe bază de ierburi. Cînd rostești o vrăjă pentru altcineva, trebuie

să îi explici la ce folosește fiecare element. Acest lucru îl va ajuta să înțeleagă și să se concentreze asupra scopului. De asemenea, trebuie să spui fiecărei plante și fiecărei rădăcini exact ceea ce vrei tu să facă – astfel, ia naștere o forță combinată din voința ta și spiritul plantei.

Multe dintre aceste plante pot fi găsite doar în magazinele de ierburi magice. În timpul utilizării, poți să combini ierburi variate după bunul-plac, dar să nu incluzi niciodată ierburi cu proprietăți opuse în aceeași vrajă. Adună borcăncele și sticlule de la micile târguri. Creează-ți propriile tale etichete interesante – desenate de mână ori create pe calculator. Până la urmă, îți vei face propria colecție de etichete preferate.

Urmărește din nou tabelul de corespondențe de la 3.VI și vei observa că există corespondențe din lumea plantelor pentru fiecare element, planetă, zodie etc. Acestea sînt ierburile ce pot fi folosite pentru incantații, uleiuri, tincturi, săculețe, pentru a face vrăji legate de aceste scopuri. Mai jos am inclus un tabel care prezintă corespondențele magice ale ierburilor propriu-zise.

Ierburile și rădăcinile magice

Atenție!

Ține minte că nici una dintre aceste ierburi sau vrăji cu ierburi menționate în acest tabel nu trebuie folosite pentru uz intern! Nu le băga în gură!

Amaranta (creasta-cocoșului): pentru a vindeca o inimă zdrobită.

Asfetida: pentru prevenirea bolilor.

Busuiocul sfînt: pentru protejarea corpului și ocrotirea familiei.

Busuiocul dulce: pentru a scăpa de ghinion și a atrage dragostea.

Dafinul: pentru înțelepciune, protecție și puteri paranormale.

Nucile de betel: pentru creșterea puterilor mentale și spirituale.

Macul canadian: pentru prevenirea farmecelor rele.

Iarba-miței: pentru a-l face pe cel timid să devină puternic și de temut.

Cedrul: pentru purificare și vindecare.

Mușețelul: pentru a-i face pe ceilalți mai receptivi la ideile tale și mai dispuși să-ți îndeplinească voia.

Scorțișoara: pentru spiritualitate, vindecare și curățare.

Cuișoarele: pentru curățare, protecție și bani.

Trifoiul: pentru bani, dragoste și noroc (în special cel cu patru foi!).

Sclipeții: pentru a alunga răul, pentru protecție împotriva violenței și rănilor fizice.

Usturoiul: pentru vindecare și protecție (mai ales împotriva vampirilor!).

Rădăcina de ginseng: considerată de chinezi drept cea mai eficientă protecție împotriva tuturor tipurilor de puteri malefice.

Ghimbirul: pentru bani, putere și succes.

Spinzul verde: curăță casa de influențele malefice.

Salep: pentru a te ajuta în ceea ce vrei să faci și pentru a-ți oferi sprijinul necesar în orice situație.

Jalapa: pentru a ține la distanță gîndurile confuze și pentru succes în afaceri și dragoste; atrage banii.

Rododendronul: pentru a-ți îndeplini dorințele.

...
Floarea-de-coliț : pentru o viață lungă, fericită și liniștită.

Ierburile dragostei : îmbăiază-te într-un ceai din aceste ierburile și vei întâlni numai bunăvoință oriunde te-ai duce.

Galangalul : pentru succes și noroc în plan personal.

Rădăcina de mătrăgună : pentru a obține control asupra celorlalți.

Măghiranul : pentru a ține la distanță influențele malefice ; pentru protecție, dragoste și vindecare.

Semințele de mojo : pentru noroc.

Pelinul : pune-l sub pernă pentru a-ți arăta viitorul în vis ; poți face perne pentru astfel de vise cu pelin, roiniță, măghiran, rozmarin și levănțică.

Luminărica : pentru a-i face pe ceilalți curtenitori.

Semințele de muștar : pentru încredere.

Umbra nopții : ca să vezi spirite.

Rădăcina de stinjenel : praful de rădăcină de stinjenel aprinde dragostea între două persoane dacă este presărat pe haine de către cel care își dorește această dragoste. Supranumită și *rădăcina reginei Elisabeta* sau *rădăcina prezicătorului*, a fost utilizată prima dată ca pendul ocult. Leagă rădăcina de un fir de ață albă de aproximativ 4 centimetri și pune întrebări cu „da” sau „nu” ca variante de răspuns în timp ce ții de celălalt capăt. Rădăcina se va roti înainte și înapoi pentru „da”, iar pentru „nu” va rămâne nemișcată.

Rozmarinul : pentru îmbunătățirea memoriei.

Virnanțul : pentru a preveni decepțiile în dragoste.

Salvia : pentru protecție și înțelepciune.

Lemnul de santal : pentru a te face să vezi partea bună a lucrurilor și să nu fii dezamăgit de ceilalți.

Telina sălbatică : atinge cu ea persoana care a avut o influență nefastă asupra ta pentru a opri orice control al acesteia.

Pecetea lui Solomon : pentru înțelepciune.

Anasonul stelat : poartă-l ca talisman pentru noroc.

Sunătoarea : bună pentru diete ; mestecă planta pentru a îndepărta senzația de foame (are gust de ciocolată). Agață această plantă deasupra patului pentru a-ți visa ursitul.

Cimbrul : pentru vindecare și pentru a spori puterile parapsihice.

Salcia : pentru dragoste și preziceri.

Bobii : pentru a-ți îndeplini dorințele.

Lecția 4. Poțiuni și filtre

Nu mă aștept să înțelegi cu adevărat frumusețea cazanului care șoptește blînd prin aburii săi tremurători, delicata putere a lichidelor care curg prin venele trupului, fermecînd mintea, prinzînd în mreje simțurile... Te pot învăța cum să îmbuteliezi faima, să fermentezi gloria, chiar să oprești moartea...

(Profesorul Snape în *Harry Potter și Piatra Filozofală* de J.K. Rowling, p. 137)

Prin *poțiune* se înțelege orice tip de lichid preparat special pentru a fi băut de către persoana asupra căreia trebuie să își facă un anumit efect. Toate medicamentele administrate pe cale orală, de exemplu, sînt poțiuni. În această categorie intră ceaiurile,



Mătrăguna

ciocolata caldă și chiar otrăvurile. *Bezoarul* este antidotul unei poțiuni otrăvitoare. *Filtrele* sînt „poțiuni ale dragostei”, care fac ca o persoană să se îndrăgostească de alta. În Evul Mediu erau foarte populare, dar timpurile moderne le consideră imorale, întrucît persoana afectată nu este conștientă de ceea ce i se întîmplă. Oricum, acest tip de poțiune (numit și afrodiziac) este căutat de cuplurile a căror pasiune a scăzut în intensitate și care doresc să o reaprindă. Un filtru conține, în general, vin sau apă amestecată cu ierburi speciale sau alte elemente.

Ingredientul cel mai folosit de-a lungul secolelor în prepararea filtrelor a fost *mandragora*, rădăcina de mătrăgună sau „mărul dragostei”. În America, planta echivalentă este mărul de mai. Alte ierburi des folosite pentru filtre sînt verbina, feniculul, semințele de ferigă, cînepa, ginsengul, bryonia și damiana. Pentru gust și aromă mai poți adăuga portocală sau ambră. Alte elemente tradiționale incluse odinioară erau secrețiile sau organele de reproducere ale unor animale, mosc sau o tinctură obținută din înmuierea citorva fire de păr ale persoanei care era obiectul afecțiunii. (*Nu face acest lucru !*)

Tonicele și elixirele sînt create cu scopul de a vindeca boli și de a menține sănătatea și longevitatea. Acestea se prepară prin fierbere (la foc mic) sau fermentare și decoct. Folosește o legătură mare de ierburi la o jumătate de litru de apă sau vin (dacă lași o plantă la macerat, obții o *tinctură*). Frunzele și florile se infuzează, nu se fierb niciodată ; prin fierbere, uleiurile volatile, care au puteri curative, se evaporă. Pentru *infuzie* se fierbe lichidul, se ia de pe foc și se adaugă plantele. Acoperă timp de 20 de minute. Strecoară și bea cît este încă fierbinte. Rădăcinile, cojile și fructele de pădure sînt fierse la foc mic timp de 20 de minute, apoi se răcesc și se strecoară. Infuziile din plante pot fi păstrate la frigider pînă la o săptămînă, cu condiția ca, după strecurare, ceaiul să fie pus într-un borcan de sticlă închis ermetic și ferit de lumină. A se vedea instrucțiunile din lecția lui Ellen Evert Hopman despre vrăjitoria din bucătărie.

Iată cîteva tonice tradiționale :

Aquae Vitae („apa vieții”)

- 1 jumătate de litru de vin (floare și boabe de soc sau prune)
- 1 crenguță de rozmarin (*Rosmarinus officinalis*)
- 1 crenguță de mentă (*Mentha viridis*)
- 1 frunză de dafin (*Laurus nobilis*)
- 1 linguriță de miere
- 1 cană de lapte

Încălzește vinul pînă la fierbere, ia-l de pe foc, adaugă ierburile și acoperă timp de 20 de minute. Strecoară și adaugă mierea și laptele. Păstrează la frigider pînă la utilizare.

Aurum Potabile („aur de băut”)

- Busuioc (*Ocimum basilicum*)
- Roișiță (*Melissa officinalis*)
- Miere pentru îndulcire
- Gălbenele (*Calendula officinalis*)
- Caprifoi (*Lonicera periclymenum*)

Fierbe totul într-o jumătate de litru de apă de izvor.



Lecția 5. Uleiuri și esențe volatile

Esențe pure și uleiuri esențiale

Uleiurile și esențele joacă un rol important în diferite ritualuri și ceremonii. În anumite cazuri, când sînt combinate cu rădăcini, ierburi și rășini pentru a crea licori sau cînd sînt turnate direct pe mangelul încins, uleiurile și esențele își împrumută aromele ritualurilor. Pentru a obține vibrațiile potrivite ale anumitor instrumente, luminări, talismane și amulete, magicienii le ungeau cu uleiurile și esențele corespunzătoare. Într-adevăr, medicii se ung și ei în acest mod. Utilizate ca parfumuri, uleiuri de baie sau balsamuri, uleiurile și esențele au un rol foarte important în toate etapele lucrărilor magice. Uleiurile mai pot fi folosite pentru a trasa pe uși rune și sigilii invizibile și alte elemente pentru protecție și binecuvîntare. Desenează-le cu degetul și lasă-le să se usuce. Mulți dintre ghicitorii în globuri de cristal sînt de părere că obțin rezultate foarte bune dacă își țin cristalul sau oglinda învelite într-o bucată de pînză înmuiată în diferite uleiuri și esențe. Deși atît uleiurile, cît și esențele sînt pure și au puteri foarte mari, există o diferență netă între ele. Uleiurile sînt extrase pure din diferite flori sau plante care au o bază uleioasă, obținute prin stoarcerea sau presarea plantei respective și apoi prin strecurare, pînă ce uleiul se limpezeste. Esențele se obțin prin zdrobirea sau pisarea plantei pînă devine pudră sau pastă, care se pune apoi în alcool etilic sau apă, depinde ce lichid extrage cel mai bine aroma și virtuțile plantei. Bucățelele de plantă rămîn și ele în lichid.



Înainte de a prepara un ulei magic, păstrați ierburile sau florile într-un borcan de jumătate de litru bine închis, umplut pe trei sferturi cu ulei de măsline nerafinat, care este apoi astupat și agitat zilnic. Un ulei mai puternic poate fi obținut prin strecurarea lichidului la fiecare patru zile și adăugarea de ierburi proaspete. Procesul complet durează în jur de 2-3 săptămîni. La sfîrșitul acestei perioade, strecurați uleiul printr-o bucată de tifon, scurgeți tot uleiul ce rămîne pe pînză și turnați totul într-o sticlă curată cu o etichetă frumoasă. Resturile de plantă sînt aruncate. Pentru a face o alifie sau un unguent, ierburile tocate mărunt sînt amestecate într-o cremă grasă, cum ar fi smîntîna rece. Doza este, de obicei, o linguriță de ierburi la 100 grame de cremă.

Pe lîngă rădăcinile și ierburile menționate mai sus, multe specii de flori sînt utilizate în prepararea uleiurilor esențiale și a esențelor, fiecare avînd însemnătatea ei. Voi enumera cîteva mai jos.

Flori utilizate în uleiuri și esențe

Floarea de migdal : speranță
 Floarea de măr : preferință
 Balsamul lui Gilead : vindecare, ajutor
 Boabele de cătină : curățare
 Coriandrul : merite ascunse
 Lăcrămioara : regăsirea fericirii
 Magnolia : mîndrie, neasemuire

Mătrăguna : putere asupra celorlalți
 Mimoza : sensibilitate
 Menta : virtute
 Smirna : purificare, curățire
 Mirtul : dragoste
 Floarea de măsline : pace
 Floarea de portocal : generozitate

Gardenia : extaz	Violeta : dragoste, modestie, valoare
Heliotropul : devotament	Floarea pasiunii : susceptibilitate
Caprifoiul : legătură de dragoste	Paciul : atracție
Isopul : puritate, curățare	Pinul : eternitate
Iasomia : grație, eleganță	Trandafirul : frumusețe
Lămâia : discreție	Rozmarinul : retrăirea viselor
Liliacul : tinerețe, dragoste nouă	Floarea de câșpun : excelență, perfecțiune
Crinul : puritate, modestie	Verbina : sensibilitate

Combinatii

Odată preparate, uleiurile pure și esențele pot fi combinate în scopuri speciale, cum ar fi crearea unei poțiuni a dragostei sau pentru noroc, succes, protecție, prosperitate, purificare și toate celelalte. Astfel de formule combinate se găsesc la magazinele ezoterice sau le poți prepara chiar tu, urmărind corespondențele enumerate aici. În plus, *moscul* și *zibeta* (din anumite glande de ren și nevăstuică) sînt ingrediente adesea folosite în aceste rețete, ca și în parfumuri, întrucît atrag dragostea. Cînd le consacri, folosește o combinație care exprimă exact intențiile tale sau care are caracter sacru pentru o anumită forță, planetă, zeitate, element, zodie etc.

Iată cîteva exemple de formule simple de combinare:

Uleiul ritualic de ungere:

- 1 parte mentă
- 1 parte verbina

Uleiul ritualic de hirotonisire:

- 1 parte smirnă
- 1 parte tămîie

Pentru a vedea lucrurile clar:

- 1 parte isop
- 2 părți crin
- 2 părți smirnă



Esențe volatile

Pentru a prepara esențe volatile folosite în diferite ritualuri, macină toate ierburile și rădăcinile potrivite pînă devin pudră (mojarul și pistilul sînt indispensabile oricărui vraci). Adaugă ulei esențial (sau ulei de măsline) cît este nevoie pentru ca amestecul să devină pastă. De asemenea, poate fi adăugată și puțină rășină, atît pentru întărirea amestecului, cît și pentru ardere. Pentru esențele volatile planetare, poți adăuga pudră sau pilitură din metalele asociate. Și salpetrul (ingredient prezent și în cărbuni) întreține arderea și produce mici scintei – bune pentru Marte. Diverse tipuri de *rășină* (în mare parte sevă de copac) sînt utilizate de obicei în prepararea licorilor sau se adaugă în rețetele de preparare a uleiurilor:

Ambra (chihlimbarul) : protecție, vindecare, sănătate.

Ambra cenușie : control asupra celorlalți.

Sîngele dragonului : pentru a activa o vrajă.

Tămîia : pentru a sfinți un loc, o persoană, o substanță sau un obiect.

Esențe volatile pentru lucrări oculte

(de Katlyn Breen)

Cînd lucrezi cu instrumente care te ajută să prezici viitorul, cel mai bine este să folosești licori lunare sau supranaturale în natura lor. Acest tip de amestec poate fi cumpărat sau chiar preparat de tine însuși și trebuie ars pe discuri de mangal. În continuare, voi prezenta cîteva rețete excelente de esențe volatile pentru spiritism.

Esență volatilă lunară :

Baza : pudră de lemn de santal alb, rădăcină de stinjenel și smirnă (în părți egale)

Ulei de iasomie și flori de iasomie

Ulei de lotus și ambră cenușie (amestec)

Un vîrf de camfor rafinat

Semințe de mac și castravete

Esență volatilă pentru clarviziune :

Baza : mastic, smirnă, praf de lemn de santal, tămîie

Pelin

Petale de trandafir și boboci de levănțică

Păstăi de nucșoară verde și anason stelat

Frunze de dafin

Ulei de lotus și mimoză

Secțiunea a IV-a. Divinația (magia galbenă)

Puterea vrăjitorului a venit în primul rînd din observație. În mare parte, arta magiei este bazată pe crezul fundamental că, dacă sîntem capabili să înțelegem energiile Pămîntului și cum lucrează ele în armonie, putem cîștiga o mare putere și inspirație. Observarea, printre alte lucruri, a șabloanelor vremii, a migrării păsărilor, a comportamentului oamenilor din preajma lui i-a dat vrăjitorului – în ochii celor concentrați numai pe realitatea supraviețuirii zilnice – abilitatea „magică” supranaturală de a putea vedea în viitor. De fapt, vrăjitorul n-a făcut de multe ori nimic altceva decît să acorde mai multă atenție prezentului.

Anton și Mina Adams (*The World of Wizards*, p. 6)

Lecția 1. Introducere: prezicerea viitorului

Tot ceea ce faci este prestabilit în mod divin. Da, este adevărat, acesta este un mare adevăr. Ești o componentă a minții universale și toate acțiunile tale sînt o parte din lucrarea sa. Mai este adevărat și faptul că tot ceea ce faci este conform liberului tău arbitru. Este important să pui în balanță aceste adevăruri. A crede că tot ceea ce faci reprezintă voința divină, fără a te îndoi de asta sau fără a gîndi singur, este un lucru periculos. Planeta noastră este plină de ruine lăsate de cei care credeau că puterea divină era de partea lor indiferent de ceea ce făceau, indiferent de cît de cruzi sau tulburați erau. Orice cale spirituală poate fi transformată în ceva de nerecunoscut de către fanatici, așa că ai grijă să nu devii astfel.

Un vrăjitor corect întreabă întotdeauna și verifică de două ori ceea ce este cu adevărat în concordanță atît cu voința divină, cît și cu voința individuală. Va fi nevoie să fii mereu atent la propriile greșeli, gata să recunoști că te-ai înșelat în legătură cu ceva. Consultă-te cu oameni de încredere și încearcă-ți abilitatea divinatorie, chiar și în momentul în care ești sigur de ceea ce faci și crezi că știi tot ce trebuie. Poți fi sigur că toți înțelepții care contribuie la acest grimoar continuă să pună sub semnul întrebării toate acțiunile și crezurile lor, chiar și după ce au devenit Adepți desăvîrșiți.

Divinația sau prezicerea este arta de a vedea în viitor sau de a descoperi lucruri care sînt pierdute, ascunse sau secrete. Chiar dacă nu toți ghicitorii erau vrăjitori, se așteaptă ca toți vrăjitorii să fie și clarvăzători. Multe popoare antice erau obsedate de divinație și nu ar fi făcut nici o mișcare înainte de a consulta clarvăzători, ghicitori, oracole sau

profeți. Întîmplările neobișnuite, cum ar fi visele supărătoare sau prevestirile, au primit înțelesuri divinatorii – iată de unde vine expresia „de rău augur”. De-a lungul secolelor, clarvăzătorii au născocit multe tehnici de divinație – artele mantice (de la *mantis*, care înseamnă *ghicitor*).

Lecția 2. Artele mantice

De-a lungul secolelor, au fost inventate sute de sisteme de divinație, care au primit chiar nume latinești. Majoritatea sistemelor încep cu o distribuție aleatorie a elementelor, după care se încearcă identificarea unui sens magic, prin găsirea unor modele sau prin potrivirea lor după anumite elemente-cheie. În continuare, sînt prezentate cîteva descrieri ale celor mai cunoscute sisteme:

Aleuromanția (piine): metodă de divinație ce constă în alegerea unor bucăți de piine în care au fost coapte hîrtiuțe deja scrise, cum sînt prăjiturile cu răvașe.

Aritmanția (numerologie): procedeu de divinație cu ajutorul numerelor, în care cuvintele și numerele sînt reduse la o singură unitate, cu o anumită însemnătate mistică.

Bibliomanția (carte): mod de divinație prin deschiderea la întîmplare a unei cărți sfinte și citirea celor scrise pe pagina respectivă.

Cartomanția (ghicitul în cărți): metodă de divinație în cărți, în special de tarot. Dar există și alte pachete de cărți pentru ghicit, putînd fi folosite chiar pachetele standard.

Catoptromanția (ghicitul în oglindă): formă de divinație prin lumina lunii, reflectată într-o oglindă sau în apă, pentru a vedea imagini și viziuni.

Chiromanția (ghicitul în palmă): ghicirea viitorului unei persoane prin examinarea mîinilor și a liniilor palmei.

Cleromanția (ghicitul în rune): formă de divinație prin aruncarea unor obiecte marcate cu litere simbolice.

Geomantia (Pămînt): metodă de divinație prin aruncarea pe pămînt a unor bețe sau oase și interpretarea modelelor formate.

Horoscopia (astrologia): ghicitul în stele și planete, de obicei făcut prin realizarea unui *horoscop* („observarea orei”).

I-Ching (Cartea schimbărilor): un sistem de divinație chinezesc prin aruncarea de bețe sau monede pentru a obține oricare din cele 64 de *trigrame* (figuri formate din trei linii), fiecare cu o însemnătate trecută în carte.

Oniromanția (vise): formă de divinație prin notarea elementelor unui vis și compararea lor cu un index.

Piromanția (ghicitul în foc): ghicitul în flăcări după aruncarea anumitor prafuri în foc.

Rabdomanția: divinația cu ajutorul unor bețe sau baghete în formă de Y.

Clarviziunea: divinație cu ajutorul apei, cristalelor, oglinzilor etc. Privitul în globurile de cristal a fost întotdeauna una dintre tehnicile preferate ale vrăjitorilor.

Tazeomanția (ghicitul în ceai): divinația prin examinarea modelelor sugestive lăsate de frunzele de ceai pe fundul ceștilor și potrivirea lor cu explicații deja existente.

În plus, mai există multe metode, care, din punct de vedere tehnic, nu sînt divinatorii, dar au scopul de a determina caracterul unei persoane. Un horoscop realizat

după data nașterii poate fi folosit în acest scop, precum și ghicitul în palmă. Alte asemenea concepte sînt :

Grafologia (analiza scrisului de mînd) : determinarea caracterului unei persoane prin analizarea scrisului.

Frenologia (cap) : interpretarea caracterului unei persoane analizîndu-i forma și neregularitățile craniului.

Fizionomia (înfățișarea) : interpretarea caracterului unei persoane prin analiza trăsăturilor feței și ale corpului.

Lecția 3. Augurii (interpretarea semnelor)

În loc să faci ceva și apoi să interpretezi sau să „citești” rezultatul, ca în marea majoritate a artelor mantice enumerate mai sus, *augurii* presupun interpretarea întîmplărilor spontane și a evenimentelor din natură, cum ar fi forma norilor sau zborul păsărilor. Acestea sînt numite *semne* și, dacă spui că ceva pare amenințător, înseamnă că „semnele arată rău”.

Păsările au atras în mod special atenția și au aprins imaginația oamenilor de-a lungul istoriei, datorită capacității lor miraculoase de a zbura. Cuvîntul *auspiciu*, un sinonim pentru semn, derivă din cuvîntul latinesc ce înseamnă „care observă păsările”. În *ornitomanție* („divinație prin păsări”), specia păsării, cît de sus zboară, direcția zborului și dacă cîntă sau nu în zbor sînt elemente luate în considerare. Unele specii sînt „în mod natural de bun augur”, altele sînt în mod invariabil „de rău augur”, iar semnificația anumitor păsări depinde de circumstanțe și de persoana care le vede.

Zborul este foarte important. O pasăre care zboară foarte sus, cu aripile întinse, este un semn bun ; una care zboară la o altitudine mică și cu bătăi neregulate ale aripilor este un semn rău. Dacă o pasăre apare în dreapta unei persoane care stă cu fața la nord, este semn bun ; și invers, dacă apare la vest (stînga – *sinistru* înseamnă la origine „stînga”). Cîntecul unei păsări este analizat în funcție de frecvență și putere. Chiar și penele care cad și sînt găsite pot avea o însemnătate anume. Toate păsările – în special cele de pradă – pot prevesti ceva de rău augur și, pînă la urmă, însuși cuvîntul pentru pasăre (*ornis*) a ajuns să însemne *semn rău*. Dintre toate păsările, patru specii sînt prețuite pentru însemnătatea lor profetică : șoimul și vulturul lui Zeus, corbul lui Apollo și cioara Herei.

Cîteva forme de auguri

Aeromanția (aer) – interpretarea evenimentelor din aer și de pe cer, cum ar fi norii, ceața, curcubeul etc.

Apantomanția (animale) – interpretarea întîlnirilor întîmplătoare cu animale ; de exemplu, pisica neagră aduce ghinion.

Austromanția (vînt) – interpretarea forței și direcției vîntului.

Capnomanția (fum) – interpretarea modelelor făcute de fum.

Ceraunoscopia (tunet) – interpretarea tunetelor și a fulgerelor.

Hidromanția (apă) – interpretarea apei, incluzând mișcările, culoarea, valurile și undulațiile.

Meteoromanția (meteorizi) – interpretarea meteoriților în funcție de direcție, strălucire și de constelațiile în care apar.

Ornitomanția (păsări) – interpretarea zborului, cîntecului păsărilor etc.

Xilomanția (lemn) – interpretarea bucăților de lemn în funcție de formă, mărime și inflamabilitate.

Interpretarea semnelor tradiționale

Aeromanția (aer și cer) – perioadele critice pentru observație sînt răsăritul și apusul.

„Cerule roșu de dimineață îi alarmează pe marinari, în schimb seara este o adevărată plăcere.”

Cerule ceș dimineața prevestește o după-amiază umedă.

Norii înalți și pufoși împinși de vîntul de vest indică vreme bună.

Norii de culoare gri spre galben sau cei întunecați și groși prevestesc o furtună, mai ales dacă bate și vîntul de est sau dacă soarele este acoperit de ceață.



Norii cu margini bine definite indică zile furtunoase.

Norii înalți care se mișcă într-o altă direcție față de cei de joasă înălțime indică o schimbare de direcție a vîntului.

Roua în cantitate mare arată că va veni secetă.

Dacă dimineața se ridică vapori de ceață din rouă, înseamnă că ziua ce începe va fi foarte frumoasă.

Dacă la sfîrșitul unei zile de primăvară există rouă în cantități mari, înseamnă că ziua ce urmează va fi senină.



Dacă dimineața este ceșoasă, amiaza va fi caldă și senină.

Un curcubeu în jurul lunii este semn de vreme aspră.

Dacă fumul ce iese prin coșuri se ridică direct spre cer, înseamnă că ziua va fi senină.

Austromanția (vînt)

Cel mai bun moment pentru pescuit este atunci cînd vîntul bate dinspre vest sau sud.

Vîntul de nord aduce vreme răcoroasă și uscată, iar cel de sud – vreme caldă și umedă.

Vîntul schimbător de Est bate în aceeași direcție în care se mișcă soarele. Un astfel de vînt este purificator.

Vîntul de vest bate în direcția opusă mișcării soarelui. Acest tip de vînt îndepărtează negativitatea și întărește încrederea de sine. „Fie să mergi întotdeauna cu vîntul în spate!” (binecuvîntare irlandeză)

Vînturile de vest sînt asociate cu Apa și Intuiția, iar cele de nord cu Pămîntul și binecuvîntarea sau sprijinul.

Vînturile de sud aduc Foc și energie, iar cele de est simbolizează creativitatea.



*Vîntul nordului corabia puternică o-ndreaptă ;
Închide ușa și coboară pînza.
Cînd vîntul vine dinspre sud,
Iubirea te va săruta pe gură.
Cînd vîntul bate dinspre est,
Așteaptă-te la nou și la ospăț.
Cînd vîntul de vest bate peste tine,
Spiritele celor plecați vor fi neliniștite.*

Ornitomanția (păsări)

Dacă vezi un sturz primăvara înseamnă bucurie.

Dacă vezi o pasăre roșie înseamnă că vei avea musafiri.

Un măcăleandru care bate cu ciocul în geam e semn că cineva dinăuntru va avea un copil.

Dacă auzi o bufniță țipînd de trei ori sau o vezi zburînd pe lângă tine, e timpul să îți revizuiești atitudinea și motivația.

Gîște care sîsîie, găini care cotcodăcesc tare, păuni care jelesc, porumbei care uguie seara tîrziu, rîndunici care zboară aproape de suprafața apei, păsări care fac „cuiburi” în aer sînt semne de ploaie.

Dacă întilnești un corb înainte de o bătălie înseamnă că vei învinge.

Țipătul unei ciori dinspre vest înseamnă că va bate un vînt puternic.

Țipătul unei ciori dinspre sud-vest este semn de cîștig neașteptat.

Țipătul unei ciori dinspre sud-est prevestește apropierea unui dușman.

Următoarele versuri sînt valabile pentru grupurile de coțofene :

*Una pentru supărare, Două pentru veselie.
Trei e cununie, Patru naștere.
Cinci pentru argint, Șase pentru aur.
Iar a Șaptea-i secret tezaur.*



Și unele versuri asemănătoare pentru ciori, de la bunica de pe Mississippi a lui Morning Glory :

*Una la tristețe, Două la bucurie.
Trei epistolie, Patru un băiat.*

*Cinci un răsărit, Șase pentru ploaie.
 Șapte pierdere, iar Opt câștig.
 Nouă la prietenie, Zece pentru un cămin.
 Unsprezece e visare, Doisprezece e plimbare.
 Iar Treisprezece – pasărea morții care e mereu singură.*

Semnificația penelor găsite pe pământ:

Cafeniu – sănătate bună
Roșu – noroc
Portocaliu – promisiune de plăceri
Galben – grijă la prietenii înșelători
Verde – aventură
Albastru – dragoste
Vișiniu – o călătorie interesantă
Negru – moarte sau vești proaste
Gri – pace
Cafeniu cu alb – bucurie
Negru cu alb – necazuri
Negru cu verde – faimă și bogăție
Negru cu albastru sau alb – dragoste nouă
Gri cu alb – o dorință care se va îndeplini



Oracolul Pământului

(de Katlyn Breen)

Gindește-te la cea mai arzătoare întrebare al cărei răspuns ai vrea să-l afli. Formulează-o cu atenție. Topica poate fi foarte importantă. Scrie-o pe hirtie după ce te-ai hotărât asupra ei. Există un temei pentru toate în această meditație.

Adresează întrebarea Oracolului Pământului. Plimbă-te prin pădurile înconjurătoare singur și fii atent la toate semnele, fiindcă în ele se află răspunsul. Orice briză sau zbor al unei păsări îți poate spune ceva. Fiecare nor poate fi o viziune, fiecare piatră – o lecție. Lăsa-te condus de instincte. Simte cum te trag lucrurile care trebuie să-ți devină oracol. În orice lucru există o semnificație, dacă ai ochi și urechi pentru a percepe și inimă pentru a simți. Notează această experiență în jurnal; e posibil ca unele lucruri să se clarifice după o perioadă de timp. Dacă vei găsi un obiect, acesta va fi un simbol al răspunsului tău.

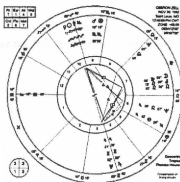
Lecția 4. Horoscopia (astrologia)

Astrologia este arta interpretării și prezicerii influențelor exercitate de bolta cerească – mișcările reale și aparente ale stelelor și planetelor. Practicată cel puțin din vremea vechilor sumerieni (2900-1800 î.Hr.), astrologia este întâlnită peste tot în lume. Ea avansează ideea că energiile vaste ale cosmosului sînt proiectate pe Pămînt, influențînd astfel toate lucrurile. Evenimentele care se produc pe cer sînt oglindite de cele care se produc pe Pămînt, conform axiomei hermetice „Precum deasupra, la fel și dedesubt”.

Sumerienii, creatorii celei mai vechi civilizații umane, trebuiau să măsoare în fiecare an timpul, pentru a putea determina sărbătorile religioase și anotimpurile pentru plantare și recoltare. Pentru asta, ei au inventat calendarul, pe care l-au împărțit în douăsprezece luni, conform ciclurilor Lunii. Astfel, au dezvoltat o cunoaștere complexă a astronomiei și au inventat zodiacul. Am explicat acest lucru mai în detaliu la 3.VI.6: „Lunile și semnele zodiacului”, în special în tabelul corespondențelor pentru zodiac.

Horoscopia este ramura astrologiei legată în mod deosebit de crearea și interpretarea unor tabele circulare – sau *horoscoape* („interpretarea orei”) – pe baza poziției planetelor (inclusiv Luna și Soarele) față de semnele zodiacului în anumite momente, cum ar fi ziua de naștere a cuiva. În orice horoscop, subiectul ocupă poziția din mijlocul cercului. Există tabele numite *efemeride*, care conțin pozițiile exacte ale stelelor și planetelor pentru orice perioadă și dată, folosite de astrologi pentru a calcula totul într-un horoscop. Dar să întocmești un horoscop e mult prea complicat pentru ca eu să-ți pot explica aici. Mai mult, există programe de calculator care pot face acest lucru fără prea mare bătaie de cap sau calcule! Ceea ce încerc să fac este să-ți ofer cîteva informații generale despre ce este și cum trebuie înțeles horoscopul.

Fiecărui semn al zodiacului îi sînt asociate anumite *attribute* (calități desemnate), care influențează planetele ce apar în respectivele zodii în anumite momente date. Și planetele au asemenea attribute, la fel ca și momentele zilei, iar din combinația tuturor factorilor dintr-un horoscop rezultă interpretarea pentru o persoană sau eveniment care s-a petrecut la un moment dat. Horoscopul arată precum cadranul unui ceas, numai că începe la ora 9.00 și merge în sensul invers acelor de ceasornic, iar fiecare dintre cele douăsprezece ore se numește *casă*. Fiecare reprezintă un anumit plan al existenței individului și preocupările acestuia. Pozițiile și attributele celor 12 case sînt următoarele:



Casa I (Ascendentul) (9.00-8.00) – înfățișare, identitate, personalitate, corp fizic, sănătate

Casa a II-a (8.00-7.00) – bani, bunuri materiale, unelte

Casa a III-a (7.00-6.00) – educație, comunicare, relații între frați

Casa a IV-a (6.00-5.00) – cămin părintesc, familie, moștenire, mediu intim, siguranță

Casa a V-a (5.00-4.00) – romantism, creativitate, sexualitate, copii, plăcere, riscuri

Casa a VI-a (4.00-3.00) – rutină zilnică, serviciu, carieră, sănătate

Casa a VII-a (3.00-2.00) – comunitate, parteneriat, căsătorie, dușmani fățiși

Casa a VIII-a (2.00-1.00) – accidente, moarte, cicluri, moșteniri, pasiune, suflet

Casa a IX-a (1.00-12.00) – spiritualitate, filozofie, religie, educație, călătorii

Casa a X-a (12.00-11.00) – vocație, profesie, faimă, realizare, ambiție

Casa a XI-a (11.00-10.00) – dorințe, speranțe, scopuri, prietenie, viață socială

Casa a XII-a (10.00-9.00) – sacrificiu, singurătate, intimitate, inconștient, dușmani ascunși

Cele douăsprezece zodii sînt cuplate cu cele douăsprezece case în funcție de ce zodie se află la răsărit într-un anumit moment al zilei. Acesta se numește *ascendent* și se află la poziția „9.00-10.00” din horoscop – prima casă. Apoi, toate celelalte zodii completează cercul în sensul acelor de ceasornic, câte una pentru fiecare casă. În continuare, sînt prezentate cîteva dintre atributele diferitelor *zodii*, în funcție de calitățile personale.

♈ **Berbec** : Curaj, impulsivitate, energie. Pionier, lider, competitor.

♉ **Taur** : Răbdare, îndrăgire, încăpăținare. Cu picioarele pe pămînt, stabil, practic.

♊ **Gemeni** : Progres, inteligență, instabilitate. Dual, plin de viață, versatil.

♋ **Rac** : Inspirație, sensibilitate, evaziv. Protector, tradițional.

♌ **Leu** : Demnitate, putere, vanitate. Dramatic, emfatic, cu mintea deschisă, cald.

♍ **Fecioară** : Rațiune, logică, exactitudine. Conștiincios, analitic, meticulos.

♎ **Balanță** : Armonie, evaluare, trivialitate. Rafinat, corect, drept, sociabil.

♏ **Scorpion** : Profunzime, insistență, duritate. Intens, secretos, ambițios.

♐ **Săgetător** : Dreptate, proprietate, inteligență. Prietenos, expansiv.

♑ **Capricorn** : Independență, încăpăținare, neatenție. Precaut, materialist.

♒ **Vărsător** : Spiritualitate, convingere, iluzie. Curios, imprevizibil.

♓ **Pești** : Compasiune, toleranță, imaginație, lene. Afectuos, dependent.

Sînt treizeci de grade în fiecare zodie, iar poziția planetelor din fiecare semn la momentul creării horoscopului este indicată de aceste grade. Deci s-ar putea spune că o persoană s-a născut sub semnul lui Marte, la 12,4° Vărsător, în Casa a VII-a.

Atributele planetelor sînt :

- ☉ **Soarele** (*semnul nașterii*) : corpul fizic, energie metafizică, identitate, eu, principiul masculin.
- ☾ **Luna** : suflet, emoții, amintiri, personalitate, schimbare și fluctuație, principiul feminin.
- ☿ **Mercur** : inteligență, rațiune, talent, mișcare, conexiuni, comunicare.
- ♀ **Venus** : dragoste, atracție fizică, plăcere, artă, sentimentalism.
- ♂ **Marte** : acțiune, energie, impulsivitate, agresivitate, provocări, sport.
- ♃ **Jupiter** : expansivitate, bogăție (materială sau spirituală), sănătate, umor, fericire.
- ♄ **Saturn** : limitare, concentrare, inhibiție, separare, maturitate, responsabilitate, moarte.
- ♅ **Uranus** : caracter neașteptat, originalitate, creativitate, progres, știință, magie, transformare.
- ♆ **Neptun** : susceptibilitate, fantezie, visare, inspirație, iluzie, misticism, decepție.
- ♇ **Pluto** : putere, despotism, politică, renaștere, reînnoire, resurse.

Liniile dintre două sau mai multe planete dintr-un horoscop sînt importante dacă formează anumite unghiuri. Aceste relații angulare se numesc *aspecte*. *Conjuncțiile* (0 grade) și *opозиțiile* (180 de grade) pot fi benefice sau nu, în funcție de planetele luate în calcul. Conjuncțiile sporesc influența reciprocă a planetelor, iar opозиțiile le anulează. Dacă unghiul dintre două planete este de 90 de grade (*cvadratură*) sau 45 (*semicvadratură*), el se numește aspect nefericit sau dificil. Unghiurile de 120 de grade (*trigoane*) sau de 60 de grade (*sextile*) se numesc aspecte norocoase.

În concluzie, într-un horoscop sînt luate în considerare toate atributele și aspectele de mai sus. Primul și cel mai important este *semnul Soarelui tău* (adică zodia în care se află Soarele tău). *Ascendentul* (zodia în poziție ascendentă) este următorul ca importanță. Apoi Luna și toate celelalte planete, în ordinea de mai sus. Așadar, aș putea spune, de exemplu, eu am Soarele în Săgetător, ascendentul în Vărsător, Luna mea e în Fecioară, Mercur și Venus sînt în Săgetător etc., iar interpretarea horoscopului ar fi bazată pe atributele acestor planete, în respectivele zodii, în respectivele case, plus aspectele lor.

Mai sînt și alte elemente care sporesc complexitatea horoscoapelor, dar nu voi încerca să le analizez aici. Pentru mai multe informații, consultă o carte despre astrologie.

Lecția 5. Tarotul

Tarotul reprezintă un set de 78 de cărți de joc speciale, inscripționate cu imagini simbolice, folosit în divinație. Deși se crede că tarotul are origini antice, nu există nici un document care să ateste apariția lui înainte de secolul al XIV-lea, cînd este întîlnit în Italia. De atunci, cunoștințele de tarot au fost considerate esențiale pentru orice vrăjitor. Există foarte multe tipuri de pachete de cărți de tarot. Ar trebui să te duci la un magazin care

vinde cărți de tarot și să te uiți prin toate pînă găsești unul care să îți placă în mod deosebit. Semnificațiile de bază sînt, în general, aceleași, dar unele pot avea propriile variațiuni. Fiecare pachet are cîte o cărtică ce explică semnificația cărților din pachet. Studiaz-o pînă ești gata să le recunoști cu ușurință și ghicește-ți ție înainte de a ghici altora.

Tarotul Călărețului Alb (Rider-Waite) cuprinde două seturi de cărți: *Arcana Majoră* (22 de cărți) și *Arcana Minoră* (56 de cărți). Arcana Minoră este aproape identică cu un pachet de cărți de pocher normal (care derivă din ea), conținînd 4 *suite elementale* (*spadele, bilele, cupele și monedele* – fiecare corespunzînd picii, treflei, cupei și caroului). Fiecare suită are zece cărți numerotate, plus patru *cărți de curte* (*Regele, Regina, Cavalerul și Valetul*). Un pachet de cărți de pocher are doar trei cărți de curte: Valetul, Regina și Regele.)

Suitele sînt asociate cu acele aspecte ale vieții care intră în categoriile elementale. Ele sînt:

- ♠ **Spadele (Foc)**: preocupări politice, voință, putere, dominație, luptă.
- ♣ **Bilele (Aer)**: preocupări spirituale, intelect, educație, carieră, onoare.
- ♥ **Cupele (Apă)**: preocupări emoționale, dragoste, relații interumane, prieteni, familie, cămin.
- ♦ **Monedele (Pămînt)**: preocupări materiale, bogăție, sănătate, proprietate, securitate.

Cărțile cu numere și cărțile de Curte din fiecare suită au propriul lor înțeles, care este unic, dar care, ca semnificație generală, apare și în alte suite. În fiecare suită există:

Asul: început

2: nevoie de echilibru

3: creștere

4: stabilitate

5: nesiguranță

6: armonie

7: sfîrșit

8: echilibru atins

9: succes

10: întregire

Valet: un tînăr care ține la tine sau care aduce vești

Cavaler: persoană ambițioasă sau care aduce schimbări

Regină: o femeie importantă care îți susține ambițiile

Rege: un bărbat dominant care îți afectează demersurile



Arcana Majoră mai poartă și numele de *Magicianul*. Conține acele imagini simbolice care sînt de cele mai multe ori identificate cu cărțile de tarot. Acestea sînt numerotate într-o anumită ordine, cu nume și semnificații specifice și sînt, de departe, cele mai puternice cărți dintr-o etalare. Au și corespondențe astrologice cu zodiile și planetele, cu literele alfabetului ebraic, cu sefirele și cu multe alte simboluri. În continuare, este prezentată *Arcana Majoră*, cu scurte explicații ale semnificațiilor:



0. Nebunul : începutul unei noi aventuri.



1. Magul : călăuzire pozitivă și consiliere.



2. Marca : Preoteasă : cunoștințe ezoterice.



3. Împărăteasa : creștere, fertilitate, creativitate sporită.



4. Împăratul : nevoia de a-ți asuma responsabilități și de a exersa disciplina.



5. Marele Preot : înțelepciune spirituală.



6. Îndrăgostiții : dragoste și alegere.



7. Facionul : găsirea drumului în viață.



8. Justiția : nevoia de a gândi bine o hotărâre.



9. Eremitul : retragere pentru rezolvarea unor probleme.



10. Rosta Destinului : a lăsa lucrurile să-și urmeze cursul lor natural.



11. Puterea : hotărâre și insistență.



12. Spânzuratul : nevoia de sacrificiu înaintea unei schimbări.



13. Moartea : tranziție și schimbare.



14. Cumpătarea : armonie și timp pentru vindecare.



15. Diavolul : efectele mineriei și aroganței.



16. Turnul : schimbări majore în viață.



17. Steaua : speranță și optimism.



18. Luna : încrederea în intuiție mai mult decât în rațiune.



19. Soarele : găsirea împlinirii.



20. Judecata : renașterea în idei sau dezvoltare.



21. Lumea : succes suprem.

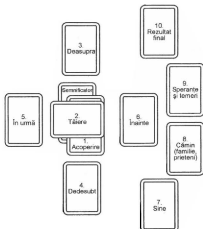
(Cărțile prezentate fac parte din Tarotul francez de la Marsilia.)

Trecerea prin toate cărțile Arcanei Majore în ordine poate fi văzută ca o Călătorie spre Iluminare, ca în clasică „epopee a eroului”. Eroul este, bineînțeles, Nebunul (identificat cu Jokerul dintr-un pachet de cărți de pocher) și, la fel ca în cazul acestuia, numărul lui este în afara secvenței de cărți și poate apărea ori la început, ca primul Magician, ori ca cea de-a 22-a carte. Arcana Majoră este considerată mult mai importantă decât Arcana Minoră, iar numerele sale dintr-o etalare indică cât de puternică este aceasta.

Etalarea tarotului

O etalare de tarot începe cu alegerea cărții care îl va reprezenta pe cel căruia i se face etalarea (*querant*) și așezarea ei cu fața în sus pe masă. Aceasta se numește *semnificator*. Apoi, cel căruia i se face etalarea amestecă cărțile care au mai rămas, în timp ce se concentrează asupra întrebării. Se *taie* pachetul (se ia o parte de sus și se așază la sfârșitul pachetului). Ghicitorul împarte cărțile una câte una, întinzându-le pe masă cu fața în sus într-un aranjament specific (sau *împărșire*). Precum casele horoscopului, fiecare poziție conferă propria semnificație cărții care se află în ea. În concluzie, fiecare carte este interpretată atât în funcție de propria semnificație, cât și de poziția pe care o ocupă în etalare. Când faci o etalare pentru cineva, îi spui la fiecare carte: „Aceasta este cartea Viitorului; iată ce se va întâmpla...”. Există mai multe etalări folosite, în funcție de preferințele ghicitorului, dar cea mai utilizată este *Crucea Celtică*.

În continuare, este prezentată etalarea pentru Crucea Celtică, cu fiecare poziție enumerată în funcție de plasarea cărților:



0. **Semnificator**: cel care întreabă („tu”).
1. **Cartea care acoperă**: subiectul etalării.
2. **Cartea care taie**: ceea ce îți se opune.
3. **Cartea de deasupra**: ce te încoronează (conștient).
4. **Cartea de dedesubt**: ce se află dincolo de tine (inconștient).
5. **Cartea din spate**: ce se găsește în spatele tău (trecutul).
6. **Cartea din față**: ce se află înaintea ta (viitorul).
7. **Eul**: tu în acest context.
8. **Căminul**: familia și prietenii.
9. **Speranțe și temeri**: ceea ce îți dorești sau de ce anume te temi.
10. **Rezultat final**: concluzie și rezumat.

Lecția 6. Runele și pietrele de oracol

Pietrele de oracol

Pietrele de oracol reprezintă una dintre cele mai simple metode de divinație și necesită un grad redus de efort. Când ești în aer liber – mai ales pe malul mării sau al unui râu –, fii atent la pietrele mici și interesante. Pentru a aduna un set de pietre pentru un oracol, ai nevoie de una albă, una neagră și una roșie – toate adunate în aceeași zi și din aceeași zonă. Toate trei ar trebui să îți încapă cu ușurință în palmă și ar trebui să fie netede și lucioase, nu aspre sau ascuțite. Eu am găsit pietre de felul acesta pe plajele de pe coastele de Vest și Est ale Americii, în Australia, Europa și de-a lungul râurilor din Colorado până în Mississippi, deci știu că există. Dar, dacă trăiești într-un loc unde nu se găsesc pietre naturale, le poți cumpăra oricând de la un magazin specializat.

Iată cum funcționează : ține-le în mîna cu care nu scrii și amestecă-le în timp ce pui o întrebare. Aceasta trebuie să aibă variante de răspuns „da” sau „nu”. Apoi aruncă-le pe toate. Piatra albă înseamnă „da”, iar cea neagră „nu”. Cea roșie este reperul – piatra care cade cel mai aproape de ea este răspunsul. Cu cît piatra roșie este mai aproape de una dintre celelalte pietre, cu atît răspunsul este mai ferm. Mai poți folosi pietrele pentru tipul de alegeri pentru care, în altă situație, ai da cu banul – alege doar „alb” sau „negru” în loc de „cap” sau „pajură”.

Runele

Cleromanția este tehnica de divinație care are la bază aruncarea unor elemente inscripționate cu anumite litere simbolice. Cel mai cunoscut sistem folosește *runele* („misterele”), un alfabet vechi folosit de popoarele germanice din nordul Europei – norvegienii, teutonii și anglo-saxonii. Deși multe rune au fost inspirate de alfabetele mediteraneene, altele par să provină din pictogramele ce reprezentau forțele și viețuitoarele naturii. Legenda spune că ele au fost revelate pentru prima dată zeului nordic Odin, în timp ce atîrna de marele Copac al Lumii, *Yggdrasil*.

Există mai multe seturi de rune – toate similare –, dar cel mai cunoscut este *vechiul FUTHARK*, al cărui nume vine de la primele șase litere : *f-u-th-a-r-k*. Acest sistem a fost larg utilizat între 200 și 900 î.Hr. Conține 24 de rune, împărțite în trei grupuri a câte opt, numite *Runele Freiei*, ale lui *Hagall* și ale lui *Tir*. În continuare, este prezentată versiunea germanică a runelor FUTHARK, cu asociațiile lor de nume și semnificații.

Cele opt rune ale Freiei :

- F ƒ *Fehu* (vite) – bogăție, fertilitate, iubire, abundență, speranță, succes și fericire.
- U ů *Uruz* (bizon/taur sălbatic) – energie, sănătate, curaj, tărie. Șansă de promovare.
- Th þ *Thurisaz* (spin, uriaș) – forță, atac sau apărare. Conflict, distrugere, schimbare.
- A ǣ *Ansuz* (ordin, gură) – comunicare, introspecție, inteligență. Un cadou sau o un mesaj revelator.

- R ✎ *Raidho* (cărușă) – o călătorie. Vacanță sau mutare. A face mutarea corectă.
 K < *Kenaz* (torță, jar) – energie creatoare, forță purificatoare. Puterea de a crea propria realitate.
 G X *Gebo* (dar) – cadou, schimb de energie. Sacrificii și generozitate. Contracte, parteneriat.
 W ♯ *Wunjo* (bucurii) – fericire, confort, frăție, binecuvîntare. Prosperitate, succes, răsplată.

Cele opt rune ale lui Hagall :

- H H *Hagalaz* (grîndină) – schimbare în bine sau rău. Mânia naturii. Test, încercare.
 N † *Naudhiz* (nevoie) – Ai răbdare. supărare, necesitate, soartă. Rezistență, supraviețuire, determinare.
 I I *Isa* (îngheț) – calmare, obstacol, frustrare, nemișcare, introspecție, căutarea clarității.
 J ♠ *Jera* (recoltă) – completare, cicluri, creștere, echilibru. Promisiune de succes.
 Ei J *Eihwaz* (tisă) – tărie, rezistență, protecție. Dobîndirea unui scop.
 P ☞ *Perdhro* (zaruri, secret) – secrete oculte, inițiere, divinație, soartă, mistere feminine.
 Z † *Algiz* (elan) – protecție, scut, adăpost, paznic. Alungarea răului. Urmează-ți instinctele.
 S ⚡ *Sowilo* (soare) – succes, onoare, victorie, sănătate. Foc purificator. Putere pentru schimbări pozitive.

Cele opt rune ale lui Tir :

- T † *Tiwaz* (Tyr, zeul războiului) – onoare, justiție, autoritate. Victorie în competiție sau chestiuni legale.
 B ♠ *Berkano* (coajă de copac) – naștere, fertilitate. Regenerare și dezvoltare personală.
 E M *Ehwaz* (cal) – transporturi și progres prin orice mijloace. Parteneriat, încredere, loialitate.
 M M *Mannaz* (umanitate) – relații sociale, potențial uman. Primește ajutor și cooperare.
 L † *Laguz* (apă, scurgere) – vise, imaginație, psihic. Puterea tămăduitoare a reînnoirii.
 NG♠ *Ingwaz* (zeul Pământului Ing) – fertilitate masculină, bun-simț, puteri simple, familie, cămin.
 O ✎ *Othala* (proprietate ancestrală) – trezire, transformare, claritate. Timpul de a începe ceva nou.
 D ♠ *Daazg* (zi, răsărit) – moștenire, cămin, posesiuni, siguranță, valori fundamentale.

Runele sînt realizate prin gravarea sau pictarea literelor pe pietre identice, mici și plate, asemănător cu cele din jocul de go (reține că există cea de-a 25-a piatră, care nu este pictată și care reprezintă Soarta). Aceste pietre sînt păstrate într-un săculeț. Îți poți face tu singur un set sau îl poți cumpăra din orice magazin ezoteric sau din librării oculte ; este însoțit de o cărțică cu explicații și interpretări. Cînd ai o întrebare pentru ele, e suficient să deschizi punguța și să scoți una, trei sau cinci pietre.

În fiecare dimineață, este bine să vezi ce răspund pietrele la întrebarea „Cum va fi astăzi?”.

Cea mai folosită este citirea a trei pietre : citește pietrele în ordine 1. *problema*, 2. *ce cale să alegi* și 3. *finalitatea* (dacă urmezi acea cale).

Pentru o citire de cinci pietre, alege 1. *trecut*, 2. *prezent*, 3. *viitor*, 4. *ajutorul* care vine, 5. *ce aspecte* ale problemei nu pot fi schimbate și trebuie acceptate.

O metodă mai complicată este să agiți săculețul și să arunci pietrele pe o bucată de pânză. Citirea se face în funcție de cele care cad cu fața în sus, după cum sînt grupate și aranjate.

Lecția 7. Chiromanția (ghicitul în palmă)

Chiromanția – sau ghicitorii în palmă – studiază liniile palmei pentru a vedea viitorul, caracterul, sănătatea fizică și norocul persoanelor cărora li se ghicește. Chiromanția era cunoscută în vechea Indie, în China, Tibet, Persia, Mesopotamia și Egipt. Această artă a ajuns în Grecia în jurul anului 500 î.Hr. și a fost practică de Anaxagora (500-428 î.Hr.). Aristotel (384-322 î.Hr.) i-a predat-o lui Alexandru cel Mare și lui Hipocrat („Părintele medicinei”). Deși a fost interzis în Evul Mediu de Biserica Catolică, ghicitul în palmă a fost practicat în continuare de țigani. Renașterea sa populară din timpurile moderne s-a datorat lui Sir Francis Galton, care a descoperit în 1885 că amprentele fiecărei persoane sînt unice.

Examinează ambele palme pentru o citire completă. Pentru un dreptaci, începe cu mîna stîngă, care reprezintă subconștientul și calitățile native ale persoanei. Mîna dreaptă dominantă arată cum s-au dezvoltat aceste calități și unde vor duce. Pentru un stîngaci, toate aceste lucruri sînt inversate.

Într-o citire standard, *munții* (proeminențele) palmei sînt examinați primii, urmînd cele trei linii majore în ordine: *linia vieții*, *linia capului* și *linia inimii*. Apoi, compară celelalte linii, trăsături și modele în funcție de explicațiile existente în orice carte despre chiromanție. Citirea liniilor se face începînd de la virful degetului spre încheietură. Strînge pumnul pentru a accentua liniile și urmărește-le cu virful degetului. În general, cu cît linia este mai lungă și mai accentuată, cu atît calitatea ei este mai puternică. Liniile întrerupte și ramificațiile influențează semnificația, la fel și liniile care se juxtapun și cele care se intersectează.

Fiecare munte este identificat cu o planetă, într-o anumită ordine – de la baza degetului mare, în sensul acelor de ceasornic. Proeminența lor indică influențele planetare. Dacă o linie principală pornește dintr-un munte, atunci i se atribuie influența acestuia. *Munții* sînt:

Venus ♀ : dragoste, instinct, vitalitate, sensibilitate, fecunditate, recompensă. Apreciază și iubește viața.

Jupiter ♃ : religie, filozofie, ambiție, conducere.

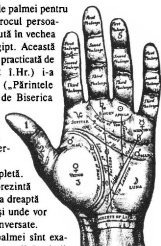
Saturn ♄ : scepticism, resemnare, indiferență.

Apollo (Soare) ☉ : fantezie, exhibiționism, succes, artă.

Mercur ☿ : comunicare, predare a cunoștințelor, scriere.

Marte ♂ : agresivitate, curaj, loialitate, putere fizică.

Luna ♀ : imaginație, instabilitate, clarviziune.



Principalele linii sînt :

1. *Linia vieții* : constituție generală, vitalitate, destin, deschidere a vieții. Dacă este întreruptă, indică schimbări majore.
2. *Linia capului* : capacități intelectuale.
3. *Linia inimii* : sentimente, dragoste, relații romantice, emoții.
4. *Linia destinului sau linia sorții* : modelul vieții ; trebuie comparat cu linia vieții. Întreruperile pot indica schimbări de carieră.
5. *Apollo sau linia Soarelui* : abilități artistice, șanse de succes. Dacă e vizibilă, prevestește de obicei noroc.
6. *Linia intuiției* : introspecție, intuiție, abilități parapsihice.

Liniile secundare sînt :

7. *Inelul lui Venus* : pasiuni.
8. *Linia de mijloc* : putere de conducere.
9. *Linia unirii* : căsătorie, copii.
10. *Liniile lui Marte* : triumf personal, glorie în luptă.
11. *Liniile călătoriei* : călătorii, descoperiri.
12. *Liniile sănătății sau liniile lui Mercur* : bunăstare fizică, mentală și spirituală. Dacă este întreruptă, indică boală.
13. *Cele trei brățări* : a. sănătate, b. bogăție, c. fericire.

Aceasta este doar o scurtă introducere în chiromanție. Ca și în cazul celorlalte sisteme de divinație, există mult mai multe detalii pe care nu le pot oferi aici. Dacă ești interesat de studiul și practica chiromanției, lucrările clasice sînt *Language of the Hand* de Cheiro și *The Book of the Hand* a lui Fred Gettings.

Lecția 8. Clarviziunea

Clarviziunea (abilitatea de „a vedea”) este o metodă de divinație într-un mediu cu suprafață reflectorizantă : „Lucruri care au fost și lucruri care sînt și lucruri care pot fi...” (Galadriel, în *Frăția inelului*). Clarviziunea cu ajutorul apei (ca în Oglinda lui Galadriel) se numește *hidromanție* ; clarviziunea cu ajutorul oglinzii se numește *catoptromanție*, iar ghicitul în globul de cristal se numește *cristalomanție*. Cristalele de cuarț șlefuite au fost folosite pentru ghicit în toată lumea încă din timpuri străvechi. Astfel de cristale au fost găsite în ruinele vechi de 8 000 de ani ale Templului lui Hathor din Egipt. În Europa romană, francii și saxonii foloseau mici globuri de cristal. Oricum, oglinzile și apa erau mediile cele mai folosite pentru clarviziune în Evul Mediu.

Globurile de cristal au cunoscut o largă utilizare printre vrăjitori în timpul lui John Dee (1527-1608), vrăjitorul de curte al reginei Elisabeta I, care folosea o piatră „de văzut” de mărimea unui ou de găină. În secolul al XIX-lea, cristalomanția se stabilise deja ca una dintre cele mai răspândite forme de ghicire a viitorului, pe lângă astrologie, chiromanție, tarot și tazeomanție. Cel mai mare glob din cuarț pur cunoscut vreodată a fost expus la Tîrgul Internațional din 1904. Avea un diametru de 18 cm !

În 3.II.8, „*Speculum*-ul sau oglinda magică”, ți-am oferit instrucțiuni pentru realizarea unei oglinzi magice. Iată cum o poți utiliza.

Oglinda neagră

(de Katlyn Breene)

Oglinda neagră sau oglinda magică (numită și *speculum*) este un puternic instrument magic. Istoria notează utilizarea ei în multe dintre tradiționalele școli de magie și în templele oraculare. Astăzi, persoana care studiază cu seriozitate artele magiei poate redescoperi riturile antice ale oglinzii magice, datorită reînvierii acestor tehnici pozitive.

Clarviziunea poate fi definită ca arta mantică a meditației într-un cristal sau într-o oglindă magică, permițând relaxarea ochilor metafizicii, pentru ca aceștia să se deschidă și să primească viziunile sau informațiile dorite. Utilizarea oglinzii negre este considerată una dintre cele mai bune metode pentru atingerea stării psihice necesare abordării tehnicii clarviziunii. Ea acționează nu doar ca punct focal pentru vizualizare, ci poate deveni o „poartă” sau o fereastră pentru lumea astrală. Permite comunicarea cu țărîmuri mai înalte, cu spiritele, cu subconștientul și accesul la cronicile Akasha. O altă modalitate foarte bună este și globul de cristal tradițional, dar este mai dificil de folosit și este și extrem de costisitor. Oglinda este o metodă mai eficientă pentru a învăța să scrutezi viitorul și pentru călătorii spre alte țărîmuri. Aceste tehnici pot fi folosite atât cu globul de cristal, cât și cu oglinda neagră.

Gîndește-te la realitatea cronicilor Akasha, care cuprind toate ideile, acțiunile, influențele și vibrațiile. Cu ajutorul oglinzii și al unei imaginații puternic direcționate spre acest lucru, clarvăzătorul experimentat are capacitatea de a „citi” aceste registre și de a se concentra asupra acestei vaste surse de înțelepciune veșnică. De cele mai multe ori, ghicitorul este îndrumat în călătoria sa astrală și mentală prin oglinda neagră sau prin globul de cristal de către călăuze din lumea spiritelor. Clarviziunea dezvoltă calitățile vizionare și este utilă mai ales pentru întărirea celui de-al treilea ochi.

Stai în fața oglinzii și încearcă să-ți imaginezi obiecte pe suprafața ei, unul după altul. Ar trebui să încerci să vezi aceste imagini clar în oglindă, cu ochii deschiși, ca și cum acestea chiar s-ar afla acolo. Pentru început, încearcă forme și culori simple. Concentrează-te un minut asupra imaginii fiecărei forme, obiect sau culori înainte de a trece la următoarea. De exemplu, folosește un triunghi roșu, un pătrat galben, un cerc albastru și o semilună argintie. Încearcă, cu ajutorul unei imaginații puternice, să le vezi apărînd în oglindă. Pentru rezultate optime, repetă acest exercițiu în fiecare zi timp de cincisprezece minute, pînă cînd îl poți stăpîni; merită efortul. El te învață disciplina magică și îți întărește ochiul interior, pentru ca viziunile să apară cu ușurință și claritate.



Secțiunea a V-a. Iluzionismul (magia portocalie)

Magicianul trăiește într-o lume care nu poate fi înțeleasă de neinițiați. Însă una dintre menirile sale este să re-vrăjească lumea. Pentru a realiza acest lucru, el trebuie să își suspende rațiunea, iar cea mai bună metodă este înșelătoria. Prin înlăturarea neîncrederii, el te face să vezi frumusețea și farmecul lumii. Dacă este capabil să creeze o stare mentală – sau mai mult, o stare sufletească – și să provoace o emoție de o asemenea calitate încât să fie numită „magică”, atunci are dreptul de a se intitula magician. Acesta este aspectul poetic al magiei, una dintre formele superioare ale artei. Noi călătorim prin locuri îndepărtate din toată lumea, iar magia, ca limbaj poetic, a fost dintotdeauna văzută ca un limbaj comun între noi și oamenii pe care îi întâlnim.

Christian Chelman

Lecția 1. Introducere: magia iluziilor

Numit și magia scenei sau magia interpretării, iluzionismul sau magia iluziilor constă în trucuri „miraculoase” și efecte speciale. Menite să uimească și să mistifice privitorii, artele iluzionismului își au originea în practica primilor șamani. Interpretarea magică și teatrul au fost întotdeauna asociate cu magicienii (șaman, profet, vrăjitor). Teatrul înseamnă „a vedea zeii”. Diferitele tipuri de interpretări, cum ar fi trucurile magice, acrobația, jongleria, marionetele și înghițitul focului își au toate originea în astfel de ritualuri.

Adu-ți aminte de transformarea toiagurilor lui Aaron și a însoțitorilor magicienilor egipteni în șerpi, în prezența faraonului. Șarpele lui Aaron li mănincă pe cei ai vrăjitorilor egipteni, arătând astfel că evreei își vor cîștiga libertatea. Magia a fost folosită pentru împlinirea profeției. Magia iluziilor deschide calea pe care pășim din realitatea concretă spre un tărîm magic care ne dezvăluie adevăruri profunde.

Donald Michael Kraig spune: *Magia iluziilor este, în general, împărțită în trei mari categorii: scena, salonul și prim-planul. Diferența dintre ele este dată de locația interpretării și de distanța dintre audiență și actor. Mai există o altă categorie, care are de-a face nu cu decorul, ci mai mult cu prezentarea. Astfel, magia poate fi realizată pe scenă, într-un salon sau în prim-plan. Acest lucru este valabil și în cazul mentalismului, al prestidigitației (cel mai adesea descrisă ca*

...

...
 magie manipulativă), al magiei bizare etc. Bineînțeles, „Marile Iluzii” ale lui Copperfield sau Siegfried și Roy, în care dispar asistenții sau feline mari, se întâmplă de obicei numai pe scenă, cu toate că unele mai mici pot fi interpretate și în decorul de salon.

Lecția 2. Efecte speciale magice pentru ritualurile teatrale

(de Jeff „Magnus” McBride)

Astăzi, vedem la televizor cum magicienii taie femei frumoase în două pe scenă și apoi le readuc la starea lor inițială sau cum artiștii de estradă din Las Vegas se transformă în tigri albi. „Aceasta nu e magie adevărată”, am putea spune... sau este? Spun ei o poveste? Oare chiar ar putea să își schimbe forma? Este posibil ca aceste drame ezoterice, de multe ori neatrăgătoare, să indice marile teme ale mitologiei și ritualului?

Șamanii și actorii au multe în comun în repovestirea marilor enigme ale vieții, morții și renașterii și mai au încă multe de învățat unii de la ceilalți! Marea majoritate a iluzionistilor – actori pe care îi vedem pe scenă sau la televizor – nu sînt conștienți de originile șamanice ale artei lor. Pînă recent, mulți dintre ritualiștii moderni au știut, dar au uitat trucurile șamanilor. În ultimii unsprezece ani, m-am implicat în crearea experiențelor ritualice teatrale destinate comunității magice. Ca magician-actor și regizor al ritualului dramatic, am adunat o colecție de trucuri magice pentru completarea setului tău de vrăji. Să mai aruncăm o privire asupra tehnicilor care ne-au fost încredințate de către strămoșii noștri magicieni.

Originea multor spectacole faimoase poate fi stabilită la o singură sursă – ritualurile șamanice, care funcționau după un model similar, ce opera într-o multitudine de sisteme metafizice. Ritualul magic autentic precedă, de multe ori, magia populară. Putem demonstra că tipuri foarte diferite de spectacole, cum ar fi numerele de magie, acrobația, marionetele și înghițitul focului, au derivat sau cel puțin au fost precedate de astfel de ritualuri și, în concluzie, putem crea cadrul general al unei teorii a originilor¹.

Magia și efectele speciale au fost folosite pentru îmbunătățirea teatrului ritualic încă de la descoperirea focului. Uimirea și respectul generate de primii șamani i-au ridicat pe participanții la ritual într-un plan superior al conștiinței. În teatrul ritualic, scopul este de a-i determina pe participanți să intre în aceste stări de transă, numite și stări alternative ale conștiinței sau stări șamanice². Efectele magice ritualizate ale Coșului Hindus, ale Trucului cu Fringhia



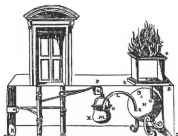
1. E.T. Kirby, „The Shamanistic Origins of Popular Entertainments”, în *The Drama Review*, vol. 1, nr. 1, martie 1974.
2. Mircea Eliade, *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy*, Bollingen Series, Princeton University Press, 1964.

din India de Est sau ale Corului Grecesc sînt călătorii alegorice spre „alte lumi”, unde actorul trece printr-o moarte și o renaștere simbolică, teme omniprezente în toate mitologiile lumii. Participanții la teatrul ritualic nu numai că îl aud pe narator povestind, dar sînt și martorii dramei de pe scenă, care este considerată mediu ritualic.

Este magie adevărată sau iluzie... sau ambele?

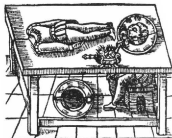
Un șaman invocă spiritele aliate și „se eliberează” de legăturile sale în timpul unei ședințe de vindecare. Statuia unei zeițe îi „vorbește” unei preotese în timpul unui ritual de divinație oraculară. Un preot își străpunge corpul cu o sabie pentru a-și „dovedi” nemurirea și pentru a arăta că este cel mai puternic magician din tribul său. Aceste trucuri ale meseriei se numără printre cele mai cunoscute realizări ale artei șamanice.

Ca magician-actor implicat și în crearea ritualurilor dramatice, sînt deseori întrebat dacă eu cred că ceea ce se întîmplă în cadrul acestor evenimente ulterior relatate este „magie reală”. Este vorba despre puteri „adevărate” sau de trucuri? Dezbaterea acestui subiect poate fi epuizantă și am putea pierde din vedere esențialul. Istoria este plină de relatări despre miracole. Cel care crede nu are nevoie de un răspuns; scepticul nu acceptă nici unul. Toate expunerile magice ale puterii funcționează pînă la un anumit punct, indiferent dacă șamanul sau vindecătorul folosește trucuri sau nu. Din punct de vedere dramatic, aceste abilități magice sînt folosite pentru sporirea energiilor în scopuri ritualice.



În vechea Grece, ușile templului Oracolului se deschideau automat odată cu aprinderea focului de pe altar, prin intermediul unui mecanism hidraulic secret.

(Dintr-un manuscris al lui Hero din Alexandria)



Să tai capul cuiva și să îl așezi pe o tîpsie, ceea ce jonglerii numesc decapitarea lui Ioan Botezătorul. -

Reginald Scot, The Discoverie of Witchcraft (1584).

Iluzionismul șamanic, cu ventrilocii și cu numerele de evadare, caută să spargă suprafața realității, pentru a determina apariția unei suprarealități care este „mai reală” decît cea obișnuită. Principiul acestui „mai real”, văzut ca terenul virtual al realității, combină trucuri spectaculoase și înșelătoare cu demonstrații ale abilităților fizice „supranaturale” ale corpului aflat în stare de transă.

Ca ritualiști, noi încercăm să creăm un spațiu magic între lumi, departe de lumea concretă – ca să folosim expresia lui Kirby, „mai real decât realitatea”, pentru a întări ideea unei posibilități magice în ritualurile și în viețile noastre. Adesea, adevărata transcendență este mult prea subtilă pentru a putea fi percepută cu ușurință de un grup numeros. Am putea spune că aceste iluzii create sînt o *traducere* a ceea ce se întîmplă cu adevărat. În construirea experiențelor dramatice ritualice, chiar și cunoașterea unor efecte magice elementare și de prestidigitație poate duce la rezultate extraordinare.

Lecția 3. Prafuri și poțiuni magice

Lumină fermecată și apă strălucitoare (Magnus)

Efect: Instrumentele de ritual ale magicienilor emit o lumină magică strălucitoare. Culi strălucitoare minunate umplu cerul ritualic.

Secretul: Poți ascunde leduri pe, înăuntru sau în spatele obiectelor de pe altar, pentru a le înconjura cu o lumină magică. Un led albastru pe bază de baterii, așezat pe fundul unei cupe goale, poate emite o lumină fermecată, creînd un efect venit parcă din altă lume.

Apă în licoare magică (Oberon)

Efect: Această poțiune este grozavă pentru copii. Vrajitorul aliniază un rînd de pahare goale de vin. Dintr-un ulcior transparent toarnă niște apă proaspătă în fiecare pahar. În timp ce face acest lucru, apa din fiecare pahar capătă altă culoare. Paharele pot fi trecute de la o persoană la alta și băute, iar conținutul va avea arome diferite.

Secretul: Cumpără de la magazin un set de pahare din plastic de vin pentru picnic, care să aibă picior atașabil. Mai cumpără și sticlute cu diverse sortimente de aditivi alimentari și toarnă cîteva picături de culori diferite pe fundul fiecărui pahar, plus o picătură dintr-o aromă ce se potrivește culorii alese. Lasă coloranții și aromele să se usuce în pahar, devenind astfel practic invizibile cu ochiul liber. În momentul în care vei turna apă proaspătă, aditivii se vor dizolva și vor colora apa. Pune gheață și zahăr în apa din ulcior și spune publicului că acestea sînt licori magice!

Reapriinderea luminării (Oberon)

Efect: O luminare este stinsă. Este aprins un chibrit și ținut deasupra luminării. O scînteie din chibritul aprins sare prin aer și reaprinde lumina. Trucul poate fi repetat la nesfîrșit.

Secretul: Acest truc nu necesită decît o luminare obișnuită și chibrituri. Aprinde o luminare și las-o să ardă cîteva minute înainte de a o stinge. Apoi, aprinde un chibrit și așază flacăra pe direcția fumului lăsat de luminare, cam la un centimetru deasupra fitilului. Repetă experimentul pentru a-ți da seama la ce distanță de luminare trebuie să ții chibritul.

Vrăji strălucitoare (Magnus)

Efect: În timpul unei ceremonii simple de ardere, participanților li se dau bucățele de hîrtie pentru a-și scrie intențiile și pentru a le arunca mai apoi în foc. Hîrtia arde cu flacăra mare, sporînd încărcătura psihologică și creînd astfel un moment „mai real decât realitatea”.

Secretul: Hirtii impregnate cu diverse substanțe chimice se găsesc de cumpărat la toate magazinele ezoterice.

Flăcări colorate (Magnus)

Efect: Flăcări ciudat colorate dansează și imaginile se ridică din foc în timp ce vrăjitorul practică divinația oraculară.

Secretul: Pentru a schimba culoarea flăcărilor, poți adăuga diferite amestecuri chimice în foc. Ele pot crea un efect supranatural dacă sînt utilizate în *piromanție*. Acești compuși nu sînt scumpi și pot fi găsiți la orice magazin care vinde produse pentru semineuri.

Scintei din vârful degetelor (Magnus)

Efect: Cînd invocă zeitățile în cercul ritualic, magii își trec mîinile pe deasupra focului, iar scintele strălucitoare dansează în flăcări, ridicîndu-se ca o ofrandă către ceruri.

Secretul: Ia o piatră de schimb de la o brichetă Zippo și macin-o în mojar pînă devine pudră. O poți presăra peste flăcări. La fel ca pentru efectele ce implică focul, repetiția e mama învățăturii!

Răsuflarea dragonului (Magnus)

Efect: Vrăjitoarele dansează în cerc rostind numele energiei care le va încălca intențiile. Se rotesc din ce în ce mai repede în jurul focului, pînă ce spiritele focului declanșează o răbufnire vulcanică înspre ceruri... așa să fie!

Secretul 1: O mînă de praf de *pedicuță*, aruncată cu grijă în focul ritualic de la o înălțime care va produce efectul scontat, nu numai că adaugă un efect dramatic punctului culminant al ritualului, dar este și un semnal vizual/auditiv pentru ca participanții să se concentreze asupra energiei ridicate în sprijinul intențiilor ritualice. Fii cu băgare de seamă și exersează pentru a nimeri doza corectă de praf și ține-o la depărtare de faldurile îmbrăcăminții ritualice! *Pedicuța* se vinde la magazinele ezoterice sub numele de „Răsuflarea dragonului”.

Secretul 2 (Oberon): Chiar dacă nu e la fel de spectaculoasă ca praful de *pedicuță*, și *Cremora* (un tip de lapte praf pentru cafea) creează impresia de minge de foc dacă o presari în focul ritualic. Cîteva exerciții practice sînt necesare pentru a învăța care este cea mai bună metodă de a obține un efect dramatic. *Cremora* dă rezultate deoarece conține o mare cantitate de grăsimi. Și alte tipuri de lapte praf pot da rezultate, dar numai dacă au un nivel ridicat de grăsimi.

Atenție: Fii foarte atent cu produsele chimice și cu focul! Chiar dacă substanțele chimice pe care le folosești nu dăunează, ele ar putea să nu mai fie la fel de sigure în combinație cu alte elemente chimice sau cu medicamente puternice, cum sînt cele pentru astm sau alte boli. Chiar și un lucru atît de simplu precum realizarea exploziei unui rug prin presărarea de *Cremora* poate reprezenta o problemă pentru cineva care suferă de astm și care se alege cu fața plină de praf sau pentru cineva care stă prea aproape de foc. Deci fii atent în preajma focului și ai grijă să fii dotat cu toate elementele de prevenire a incendiilor și cu provizii de urgență: extingtor, nisip, apă și bicarbonat. Și dacă vrei să faci experimente cu substanțe chimice, fă-o la ora de chimie, sub supravegherea profesorului, nu în preajma unui foc de tabără sau în sufragerie!

Lecția 4. Spectacol și punere în scenă

Multe ritualuri au mare succes dacă urmăresc o formă dramatică, exact ca într-o piesă, în care se construiesc intenția, direcția și energia, urmate de un punct culminant – eliberarea energiei – și deznodământ. Creează ritualul sau spectacolul ca și cum ai compune o piesă de teatru. Folosește-l pentru a spune o poveste, cu o scenă care trece în altă, până când ideea a fost înțeleasă, iar țelul a fost împlinit. Rindurile ce urmează conțin doar cîteva dintre ponturile și trucurile meseriei de regizor care pot fi aplicate artei ritualului dramatic. Studiul artei dramatice a magicienilor-artiști și a actorilor ne poate inspira pentru a duce ritualurile noastre departe, pe tărîmurile „magiei reale”.

Plănuiește-ți ritualul ca pe un spectacol și spectacolul ca pe un ritual.

Replici și ritm : *Replicile* sînt lucrurile spuse de scamatori în timpul realizării numerelor de iluzionism. Poate fi vorba despre o simplă descriere a ceea ce faci (sau, cel puțin, a ceea ce vrei ca publicul să creadă că faci!). Un spectacol comic poate deveni foarte amuzant dacă reușești să prezinți iluziile sub forma unor glume subtile. *Magia bizară* (vezi mai departe) utilizează efecte speciale pentru a ilustra o poveste, la fel cum se întîmplă în filme. Aceasta este magia folosită de vrăjitori dintotdeauna, așa că învață să spui o poveste bună care să se potrivească cu spectacolul!

O axiomă des repetată în teatru (mai ales în comedie) este „sincronizarea este totul”. Impune un ritm spectacolului tău. Nu-ți grăbi replicile, spune textul clar și cu voce tare, pentru ca toată lumea să audă fiecare cuvînt. Fă pauze între propoziții și paragrafe, pentru a da ocazia publicului să pătrundă înțelesul a ceea ce spui – mai ales dacă te aștepți ca el să reacționeze în vreun fel (de exemplu, prin rîs). Inspiră adînc și redu tonul vocii, așa cum fac cei care lucrează la radio, pentru a imprima o mai mare rezonanță și putere.

Mișcările : Cînd înveți să faci un număr de iluzionism, ar trebui să exersezi și să repeți de multe ori în fața oglinzii, pînă cînd reușești să-l interpretezi cu ușurință, fără a scăpa nimic sau a te încurca. Mai întîi învață mișcările la perfecție, apoi adaugă replicile. Nu arăta numărul de magie nimănui pînă cînd nu l-ai perfecționat în oglindă.

Punerea în scenă : Unele numere de iluzionism sînt interpretate mai bine dacă ai o masă în fața ta – cum ar fi o masă de bucătărie. Multe dintre ele au nevoie de o față de masă. Alte numere de magie sînt mai bine interpretate dacă magicianul stă cam la 10 cm în fața publicului. Dar toate ar trebui să aibă un decor întunecat, cum ar fi cortinele închise la culoare – în special numerele care necesită fire invizibile. Iluminatul nu trebuie să fie foarte puternic pentru numerele care



folosesc fire; mai multe luminări pot fi o sursă de lumină ideală, contribuind și la atmosfera „magică”.

Costumația: Aspectul teatral al reprezentațiilor de magie și iluzionism contribuie la transmutarea atât a practicantului, cât și a observatorului într-un alt tărâm – o mască simplă și o glugă îl transformă pe omul simplu care pune în scenă iluzia în întruchiparea unei ființe magice și puternice. Mulți iluzionisti și-au creat diverse costume, de la tunici și robe vrăjitorești tradiționale la costume elegante și pălării. Un costum cu multe buzunare și cu piese detașabile (mîneci lungi, capă, tunică, vestă, pălărie) poate oferi spații pentru a ascunde diversele accesorii și dispozitive. Jeff „Magnus” McBride, membru al Consiliului Cenușiu, care a furnizat o mare parte a materialului folosit pentru acest curs, este un iluzionist renumit, cunoscut în mod special datorită utilizării măștilor (prezentate aici). În concluzie, cînd pui în scenă un spectacol obișnuit de iluzionism și scamatorii, ține cont și de costum, pe lângă toate celelalte amănunte, și găsește-ți ceva potrivit atmosferei de magie și mister.

Accesoriile: *Magia bizară este cel mai adesea prezentată ca „reală”. Un bun exemplu ar fi să ne imaginăm că toate scenele de magie din poveștile cu Harry Potter sînt reale. De multe ori, accesoriile își joacă bine rolul. Asta înseamnă că un element prezentat drept un grimoar vechi arată ca un grimoar vechi și nu ca ceva cumpărat de la librăria din apropiere.*

(Dave Birtwell)

Dacă folosești batiste, cumpără unele cu desene ciudate. Dacă folosești o sticlă, creează-i o etichetă misterioasă. Pentru cutii sau cărți, poți adăuga modele făcute din chit pictat, poți pune chiar și ochi falși sau alte elemente decorative pe care le găsești la magazinele de artă. Folosește-ți imaginația și creează!

Emoțiile: Doi magicieni interpretează același număr de magie. Aparent, au aceeași îndemînare; cu toate acestea unul uimește publicul, pe cînd celălalt nu impresionează pe nimeni. De ce? O motivație posibilă poate fi ceea ce Konstantine Stanislavski, cunoscutul profesor al actorilor, numea „emoții”. Adică actorii trebuiau să creadă cu adevărat în ceea ce făceau. Cînd fac acest lucru, actorii proiectează „emoții” care determină publicul să creadă în ceea ce se joacă pe scenă. Bineînțeles, ca magician, tu știi că nu faci moneda să dispară cu adevărat. Dar dacă îți imaginezi cum ar fi dacă ai putea să faci acea monedă să dispară, atunci ai proiecta „emoții” asupra publicului și acesta va crede.

Magazinul ezoteric: Dacă trăiești într-un oraș mare sau undeva la periferie, îți recomand să te duci la un magazin ezoteric. Vezi ce oferte au și vorbește cu oamenii de acolo. Înainte de a intra, gîndește-te la tipurile de ritualuri pe care vrei să le faci și nici să nu îți treacă prin minte să cumperi ceva ce nu îți folosește. Tu nu încerci să faci doar simple trucuri, ci să creezi efecte speciale care vor crește calitatea ritualurilor și indeletnicirilor tale magice. Mai tîrziu, dacă distracția cu trucuri pare interesantă, te poți întoarce după altele.

Lecția 5. Glosar de termeni folosiți în iluzionism

Magie: orice lucru care ți pare privitorului imposibil sau miraculos, mai ales simularea miraculosului sau a paranormalului cu ajutorul unor metode secrete, dar, în același timp, normale din punctul de vedere al punerii în practică.

Iluzionism: arta creării efectelor magice și a iluziilor.

Magie bizară: un spectacol magic care accentuează mai degrabă nararea unei povești și amuzarea spectatorului decât păcălirea lui. Sint adăugate elemente dramatice, pentru a transforma întreaga călătorie într-o experiență magică.

Legerdemain („mină ușoară”): număr de magie sau iluzionism.

Prestidigitație („degete rapide”): cere dexteritate manuală, adesea fără aparate sau dispozitive.

Mentalism: imitarea fenomenelor metafizice, paranormale și de percepție extrasenzorială prin metode normale, dar secrete.

Replică: discurs folosit de iluzionist pentru a însoți numărul.

Rutină: un set de mișcări sau efecte realizate ca un întreg.

Muncă: realizarea acțiunilor fizice care vor crea un efect magic. Acestea includ orice, de la apăsarea unui buton pînă la unele mișcări care cer îndemnare.

Efect: ceea ce vede publicul.

Iluzie: un efect în care aparența este contrară realității. Termenul este general aplicabil iluzionismului de mare anvergură, sau „Marilor Iluzii”, cum ar fi dispariția oamenilor sau a animalelor mari.

Levitație: iluzie care, aparent, sfidează gravitatea, în care o persoană sau un obiect pare suspendat, fără nici un suport vizibil.

Producere: a face lucruri să apară parcă de nicăieri.

Cutie magicianului: o cutie în aparență goală, cu un compartiment secret, din care sînt „ produse ” diverse lucruri.

Arcanum: Secretul.

Pe furiș: în secret; într-un mod care trece complet neobservat de public.

A ascunde: a pune la loc secret.

Palmare: a ține un obiect micuț în mină în așa fel încît, dacă distragi atenția publicului, nu-și va da seama că e acolo. Există mai multe feluri de palmare: palmare cu partea din față a palmei, cu dosul palmei, cu degetele etc.

Schimbare: o substituie secretă, în care un obiect este înlocuit cu altul pe furiș.

Îndemnare: o mișcare secretă a mîinii folosită în realizarea unui efect.

A încărca: a introduce ceva pe furiș într-un recipient înainte sau în timpul unei iluzii în care acel obiect trebuie produs în mod magic; **încărcătură**: obiect care este produs în acest fel.

A fura: a intra în posesia unui obiect în secret.

Distragerea atenției: redirectionarea atenției publicului de la locul unde se „lucrează” asupra realizării efectului. Pe scenă, se face cu ajutorul sunetului, al scripșirilor luminoase sau al oamenilor care se mișcă sau privesc într-o altă direcție.

Pentru un public restrîns, pot fi folosite cuvinte, priviri sau alte forme de limbaj corporal.

Accesorii : orice obiect folosit în iluzionism care nu face parte din garderoba magicianului.

Baghetă : o baghetă standard are cam 30-38 cm lungime și 2 cm în diametru. Este simbolul și esența puterii vrăjitorului. Unele au dispozitive secrete.

Instalație : accesorii special improvizate pentru trucuri, spre deosebire de articolele obișnuite.

Dispozitiv : un obiect secret, mic, ce asigură succesul iluziei.

Servantă : un raft ascuns sau un buzunar suspendat în spatele unei mese sau al unui scaun, unde se pun obiectele îndepărtate sau schimbate.

Lecția 6. Scamatorii

Cînd începi să pui în scenă scamatorii, încearcă să nu exagerezi în ceea ce privește numărul iluziilor realizate într-un spectacol. Două, trei sau cel mult patru sînt de ajuns. Îți vei da repede seama cîte poți face pînă cînd publicul își pierde interesul. Cîțiva dintre cei mai cunoscuți magicieni din lume și-au delectat publicul pe parcursul unor lungi cariere cu mai puțin de șase numere de iluzionism pentru fiecare spectacol. Următoarele efecte și numere de iluzionism necesită pregătirea din timp a unor accesorii și dispozitive speciale. Ține minte : exersează pînă la perfecțiune înainte de a te lăuda !

Plicul magic

Iluzia : Poți scoate obiecte dintr-un plic gol sau poți transforma obiectele în altceva.

Secretul : Ia un plic obișnuit de 25 cm. Taie o bucășică de hîrtie de aceeași mărime cu plicul pentru a intra perfect în el. Vei avea un plic dublu, cu două secțiuni (figura 6). Pentru a determina apariția unor obiecte (eșarfe de mătase, flori, notițe, frunze, pene) dintr-un plic gol, întii ascunde obiectele în buzunarul de la spate, apoi ține buzunarul respectiv închis cu degetul mare în timp ce arăți că partea din față nu conține nimic. Închide plicul și, cînd îl redeschizi, introdu degetul în buzunarul din spate pentru a-l ține deschis cînd verși conținutul în palma cuiva. În timp ce goleşti buzunarul din spate, arată audienței doar acea parte a plicului care nu are deschidere, în caz contrar își va da seama de buzunarul dublu.

Poți folosi același truc pentru a transforma obiectele în altceva. Poți transforma o frunză într-o pană, petale într-o floare, sau bucățele de frunze într-o frunză întreagă.

Introdu cartonașul pentru a crea compartimente separate

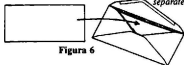


Figura 6

Duhul din sticlă

Efect : Introduci un capăt al unei sfori obișnuite în gura unei sticle, iar sticla va atîrna în aer în timp ce tu o vei ține de celălalt capăt al frînghieii. O poți chiar învîrți și nu va cădea. După aceea, vei scoate cu ușurință sfoara și vei da atît sticla, cît și frînghia, din mină în mină, pentru a fi cercetate.

Secretul : Secretul constă într-o mingiuță de cauciuc, încheie de mică pentru a încăpea pe gîtul unei sticle. Sticla trebuie să fie opacă și cu gît. Diferite sticle de suc sînt excelente pentru acest truc. Sfoara ar trebui să aibă 0,6 cm grosime. Ține mingea de



Figura 7

cauciuc în buzunar pînă în momentul introducerii sfonii și poți chiar să dai sticla să circule înainte de a o folosi. Ascunde mingea în palma în care ții și frînghia (figura 7) și las-o să cadă în sticlă în timp ce introduci sfoara. Apoi, întoarce sticla invers pentru ca mingea să se lase în jos, astfel încît, în timp ce tu tragi ușor de frînghie, atît mingea, cît și frînghia să se nimerească în gîtul sticlei (figura 8). Cînd ai terminat cu bălăngănitul și învîrtitul sticlei, scoate ușor sfoara odată cu mingea și, cînd iese, ascunde mingea cu grijă în palmă. Bagă mingea în buzunar pe furiș, în timp ce oferi sticla și sfoara audienței pentru a se uita din nou la ele.



Figura 8

Cartea care se ridică

Efect: Tu și numai tu poți face o carte de joc să se ridice dintr-un pahar la ordinul tău.

Pune un pahar gol pe masă și un pachet de cărți. Roagă un voluntar să aleagă o carte din pachet și să ți-o dea. Împinge cartea în pahar și provoacă voluntarul să încerce să convingă cartea să se ridice. Nu se întîmplă nimic. Încearcă același lucru cu altcineva.

Cînd vine rîndul tău, ia cartea și fă ceva „magic” (freac-o de minecă, rostește un cuvînt fermecat, lovește-o cu bagheta...). Introdu-o în pahar și spune: „Ridică-te!”. De această dată, cartea se ridică încet la comanda ta.



Figura 9
dire de săpun

Secretul: Acest truc necesită un pahar cu marginile ascuțite la vîrf, îngust la bază și cu gura de lățimea unei cărți de joc. În prealabil, ai pregătit paharul frecîndu-l pe interior cu o bucată de săpun uscat, trasînd pe părțile opuse două fișii late de 1,2 cm (figura 9). Cînd introduci cărțile voluntarilor, împinge-le pe părțile fără săpun. Apoi, cînd vine rîndul tău, împinge cartea pe partea cu săpun și ea va aluneca ușor în sus pe fișia de săpun.

Trucuri cu fire invizibile

Următoarele efecte necesită fire negre fine sau ață de pescuit foarte subțire. În plus, trebuie să porți haine închise la culoare. Aceste iluzii trebuie realizate într-o lumină slabă sau destul de departe de public, pentru a nu se distinge firele. Cu cît firul este mai subțire, cu atît publicul poate fi așezat mai aproape de scenă. Întinde un fir în platou, verifică iluminarea și îndepărtează-te. Dacă poți vedea firul, atunci îl va putea vedea și publicul.

Bagheta care se ridică

Iluzia: Un băț lăsat să cadă într-o sticlă pe care o ții în mînă se ridică în mod misterios din sticlă, în aer, de unde îl prinzi cu mîna cealaltă.

Secretul: Leagă capătul unui fir invizibil în jur de 60 cm lungime de o gaică din partea stîngă a curelei. Ia o sticlă goală și taie un băț puțin mai scurt decît ea. Bățul ar trebui să fie destul de îngust pentru a intra prin gîtul sticlei. Acum, fă o mică crăpătură cu un cuțit ascuțit într-un capăt al bățului și trece firul prin ea (figura 10). Înnoadă-ți

firul de degetul mare de la mîna stîngă în timp ce ții bățul, care este și el legat de fir și îndreptat în jos. Cu mîna dreaptă, ridică sticla și ține-o sub băț. Lasă bățul să cadă în sticlă în timp ce o muți în mîna stîngă, iar firul rămîne în continuare în jurul degetului. Apoi, îndepărtează ușor sticla în timp ce faci „mişcări fermecate” pe deasupra ei cu mîna dreaptă. Tras de fir, bățul se ridică (figura 11). Cînd e aproape ieșit din sticlă, prinde-l în mîna dreaptă și trage-l afară, trăgînd în același timp și firul din crăpătură, pentru a cădea în partea ta. Poți lăsa apoi publicul să examineze atît bățul, cît și sticla.



Figura 10



Figura 11

Minge pe o frînghie

Iluzia: Ții cu ambele mîini o frînghie întinsă, pe care rostogolești înainte și înapoi o minge de ping-pong, balansînd-o într-un mod imposibil.

Secretul: Folosește o sfoară și un fir invizibil de circa 60 cm. Leagă fiecare capăt al firului de capetele sforii. Ține mingea de ping-pong în mîna dreaptă și introdu arătătoarele între fir și sfoară, partea cu firul fiind înspre tine. Întoarce palmele în sus și întinde sfoara (și firul) foarte strâns între ele, creînd o porțiune destul de lată pe care mingea să se poată rostogoli (figura 12). Dă drumul cu grijă mingii și mișc-o înainte și înapoi, alternînd mișcările de ridicare și coborîre a capetelor frînghiei pentru a schimba direcția.



Figura 12

După ce ți-ai uimit familia și prietenii cu aceste numere de iluzionism, îți garantez că te vor ruga să o mai faci o dată. Și toți vor vrea să știe cum ai reușit. Dar farmecul special al magiei iluziilor constă în *secretul* realizării lor. Odată ce se află secretul, misterul dispăre. Nimeni nu va fi interesat de trucurile tale dacă nu există acel sentiment de mirare și stupefacție. În continuare, sînt prezentate șase sfaturi de bază cuprinse în cartea *Backyard Magic* de Todd Karr, membru al Consiliului Cenușiu :

1. *Exersează în fața oglinzii, inclusiv ceea ce vei spune (replicile).*
2. *Trebuie să crezi că ceea ce faci e magie ADEVĂRATĂ.*
3. *Publicul trebuie să fie în fața ta în timpul numărului, nu în spatele tău.*
4. *Pune-ți accesoriile deoparte după spectacol, pentru a evita expunerea lor (ține-le într-o cutie sau într-un rucsac).*
5. *Dacă prietenii vor să știe secretul, spune-le „E magie” sau, pur și simplu, zîmbește.*
6. *Nu repeta același truc de două ori pentru același public.*

Lecția 7. Bibliografie pentru realizarea numerelor de iluzionism

Cărți

Gilbert, George și Wendy Rydell, *Great Tricks of the Master Magicians*, Golden Press, 1976. Aceasta este cartea mea favorită despre iluzionism, în format mare, conținînd 150 de trucuri explicate și ilustrate.

Hay, Henry, *The Amateur Magician's Handbook*, Signet, 1950 ; 1972. Aceasta a fost printre primele cărți de magie pe care le-am cumpărat. Versiunea mea din 1972 costa doar 1,95 dolari !

Karr, Todd, *Backyard Magic*, Scholastic Inc., 1996. Este cartea „de început” perfectă pentru ucenicul vrăjitor. 15 trucuri ușoare, frumos ilustrate în desene colorate.

Nelms, Henning, *Magic and Showmanship : A Handbook for Conjurers*, Dover, 1969. Această carte este recomandată de majoritatea profesorilor de magie. Jeff McBride o recomandă la cursurile sale avansate.

Severn, Bill, *Magic in Your Pockets*, Young Readers Press, 1964. Trucuri ușor de învățat pentru copiii de toate vîrstele.

Tarr, Bill, *Now You See It, Now You Don't*, Vintage Books, 1976. Această carte este foarte bună, deoarece descrie și ilustrează numere de prestidigitatie, inclusiv tehnica palmării. Ideală pentru copii și adolescenți.

Alte resurse

Aici găsiți o înregistrare video a unui spectacol de magie care tratează „Pottermania”. Videoclipul lui Andrew Mayne : [http : //www.wizard-school.com](http://www.wizard-school.com).

DragonSkull este un site foarte bun dedicat Magiei Bizare, care conține și efecte secrete : [http : //www.dragonskull.co.uk](http://www.dragonskull.co.uk).

Un link către site-ul lui Jeff McBride despre înțelepciunea magică : [http : //www.magical-wisdom.com](http://www.magical-wisdom.com).

Și Miracle Factory : [http : //www.miraclefactory.org](http://www.miraclefactory.org).

[http : //www.yourmagic.com](http://www.yourmagic.com) este o sursă bună pentru cărți despre magie. Conține multe date despre Jeff McBride, David Parr și Eugene Burger – unul din mentorii lui Jeff. Cărțile, casetele și trucurile lui Eugene sînt extrem de utile.

Secțiunea a VI-a. Alchimia (magia roșie)

Această artă trebuie să rămână întotdeauna secretă. Cauza acestui fapt este, după cum vom vedea, următoarea: dacă un om rău ar avea totul în puterea sa, ar putea distruge pacea tuturor creștinilor. Și cu mândria sa ar putea deționa regi de drept și prințese renumite.

Thomas Norton de Bristol
(„Ordinal of Alchemy”, secolul al XV-lea)

Lecția 1. Introducere și istoric

Alchimia este arta și știința magică a transformării și transmutării. Numele provine din cuvântul arab *al-kimia*. Predecesoare a chimiei moderne, alchimia își are originile în Alexandria, Egipt, în secolul I d.Hr., când metalurgia egipteană a fuzionat cu filozofia greacă și cu misticismul Orientului Mijlociu. Cu toate acestea, câteva dintre doctrinele esențiale au fost formulate înainte de anul 400 î.Hr. Un papyrus grecesc datînd din anul 300 d.Hr. descrie o metodă de schimbare a culorii unui metal pentru a arăta ca aurul sau argintul, afirmînd că noul metal ar putea să-i inducă în eroare pînă și pe cei mai pricepuți aurari.

Alchimia a fost întotdeauna înconjurată de un nor de mister, iar originile sale au rămas legate de intervenția supranaturalului. Legenda spune că Hermes Trismegistul, identificat mai tirziu cu zeul egiptean Thot, este fondatorul alchimiei. De aceea, alchimia mai este cunoscută și sub denumirea de *Artă hermetică*. Mary Evreica (secolul al IV-lea d.Hr.), una dintre cele mai însemnate practicante ale acestei arte, a avansat ideea că alchimia este, într-adevăr, *donum dei* („dar de la Dumnezeu”); dar acest dar nu era pentru alchimisti în general, ci numai pentru evrei. O reală înțelegere a alchimiei a necesitat ani de cercetare și rugăciuni către Dumnezeu pentru îndrumare, urmate de și mai mulți ani de experimente practice.



Hermes Trismegistul
de Jean Jaques Boissard
(De Divinatione et Magicis, 1597)

Lecția 2. Obiectivele și aplicațiile alchimiei

De aceea, acesta era scopul general al alchimistilor – să înfăptuiască în laborator, pe cât posibil, procesele pe care natura le-a înfăptuit în interiorul Pământului.

(James C. Brown, *History of Chemistry*)

Principalele obiective ale alchimistilor medievali erau *transmutarea* „metalelor de bază” (în special a plumbului) în aur și argint și descoperirea *elixirului vieții*, care ar fi vindecat toate bolile și ar fi conferit nemurirea.

Secretul transmutării și al elixirului depindea de descoperirea *Pietrei Filozofale*, o substanță misterioasă, despre care se spunea că ar fi o piatră, un praf sau un lichid care putea fi recunoscut doar de inițiați. Despre Piatra Filozofală se credea că era un *catalizator* universal, care putea efectua asemenea transformări.

Al treilea obiectiv era crearea unui *homunculus*, un om artificial în miniatură. În esență, acest lucru însemna crearea vieții – un țel în continuare urmărit de biologii moderni, dar fără succes. Mai mulți alchimiști importanți au lăsat instrucțiuni scrise asupra modului de creare a unui *homunculus*, dar eu nu îi cred!

Obiective mai puțin importante ale alchimiei au fost descoperirea *Alcahestului* sau solventul universal, a *palingenezei* sau renașterea unei plante din cenușa sa, prepararea de *spiritus mundi*, o substanță mistică care putea dizolva aurul, extragerea *chintesenței*, principiul activ al tuturor substanțelor, și prepararea de *aurum potabile* sau aur lichid, care putea fi băut ca remediu universal.

Principiile alchimiei

*Ceea ce este deasupra este și dedesubt
Și ceea ce este dedesubt este și deasupra,
Pentru înfăptuirea miracolului Lucrului Unic.*

Hermes Trismegistul (Tabla de Smarald)

Alchimia a acceptat împărțirea materiei în patru *elemente* – Pământ, Apă, Aer și Foc (ceea ce savanții moderni numesc *stări* ale materiei – solid, lichid, gaz și plasmă). Acestea, ei le-au adăugat patru „calități” naturale – ud, uscat, fierbinte și rece, fiecare două dintre ele definind un element. Dacă aceste calități sînt modificate, atunci elementul poate fi și el modificat. Apa este rece și udă. Dacă devine fierbinte și udă, se transformă în Aer (vapori). Focul este fierbinte și uscat. Cînd își pierde căldura și moare, devine Pământ (cenușă) – rece și uscat.

Alchimistii credeau că toate lucrurile care există provin dintr-o substanță originară numită „prima materie”. Prin eliminarea calităților care nu sînt esențiale (culoare, mărime, greutate, formă), ei credeau că pot reduce orice substanță la acea primă materie fundamentală, transformînd-o apoi în alt element, prin adăugarea atributelor dorite.



Copacul alchimic al vieții
(din Gloria Mundi)

(Soarele). În laboratoare, ei au încercat să ajute „coacerea” metalelor de bază de la o etapă la alta, pînă la atingerea celei mai înalte stări, cea de aur pur.

Cele trei substanțe inițiale ale alchimiei erau *sulf*, *mercurul* și *sarea* – numite *Tria Prima* sau *Cele trei principii*. Ele reprezentau *Sufletul*, *Spiritul* și *Corpul*. Diferitele procese fizice și metafizice ale alchimiei s-au concentrat pe identificarea și purificarea acestor substanțe, în ambele sensuri. Solventul principal folosit la purificarea substanțelor din *Tria Prima* era roua, considerată a fi precipitarea focului cosmic și esența distilată a Cerului și a Pămîntului.

Scopul *ezoteric* (secret) al alchimiei era unul mistic și viza regenerarea spirituală și evoluția omului – rafinamentul și perfecțiunea spiritului omenesc și realizarea uniunii cu Divinul. Deci, toate procesele care aveau loc în laborator erau simboluri ale proceselor prin care trecea alchimistul însuși, în cadrul muncii sale interioare. El se lupta să se dezbrace de toate elementele și să se reducă la „prima materie”, pentru ca, apoi, sufletul său să evolueze prin diferitele etape de rafinare, pentru a atinge starea de aur pur.



Correspondențele părților corpului uman cu semnele zodiacale (Martyrologium der Heiligen nach dem Kalender, 1484)

De la alchimie la chimie

Maxima preferată a alchimistilor era *solve et coagula* („dizolvă și coagulează”). Cu alte cuvinte, distruge și fă la loc. Semnificația ezoterică a acestei fraze era „dizolvă corpul și coagulează spiritul”. Majoritatea proceselor alchimice implica tratarea diferitelor substanțe în orice fel posibil: dizolvare, amestecare, distilare, ardere, topire, filtrare, rafinare, condensare și precipitare. De-a lungul mai multor secole de experimente, alchimistii au făcut un număr important de descoperiri, care au promovat știința chimiei. Iată cîteva dintre ele.

Hidroxidul de potasiu – descoperit de Albertus Magnus (1206-1280), care a descris și compoziția chimică a cinabrilui, a carbonatului bazic de plumb (ceruză) și a vermillionului.

Bicarbonatul de potasiu – preparat de Raymund Lully (1235-1315).

Zincul – descris de Paracelsus (1493-1541), primul care a preparat și utilizat compuși chimici.

Acidul benzoic – descoperit de Blaise Vigener (1523-1596).

Casiterita – descoperită de Giambattista della Porta (1541-1615).

Sulfatul de sodiu (sarea lui Glauber) – descoperit de Johann Rudolf Glauber (1604-1668) și crezut a fi îndelung căutata Piatră Filozofală.

Fosforul – descoperit de Hennig Brand în 1669.

Porțelanul – produs prima dată în Europa de Johann Boetticher (1682-1719).



Sinteză lucrării alchimice (observă cele 7 corespondențe), Basil Valentin, L'Azoth des Philosophes

În ciuda faptului că majoritatea savanților moderni discreditează alchimia, considerind-o „pseudoștiință”, căutarea unei metode de a schimba structura atomică a metalelor de bază în aur sau alte elemente continuă și în zilele noastre în laboratoarele de chimie, în acceleratoarele de particule și reactoarele nucleare. Principiul „primei materii” se reflectă în teoria atomică modernă, în care toate elementele atomice sînt compuse din particule subatomice primare, care, puse la un loc, formează elemente din ce în ce mai puternice, de la hidrogen, care are doar un proton și un electron, pînă la elementele de „transuranii”, cu sute de protoni, neutroni și electroni. Biologii încă încearcă să creeze viață într-o eprubetă și, de curînd, au avut succes în clonare. Căutarea elixirului vieții continuă în domeniul cercetărilor genetice și în industria de multe milioane de dolari a „prelungirii vieții”. Și mulți alchimiști moderni încă experimentează în crearea substanțelor chimice pentru a obține transformarea și iluminarea personală.

Lecția 3. Glosar de termeni alchimici

Acid: orice substanță care reacționează cu o bază pentru a forma o sare.

Acidul produce ioni liberi de hidrogen și înroșește hîrtia de turnesol.

Actinic: care produce raze, cum ar fi razele de lumină, razele X, razele gama etc.

Alchimie: arta și știința transformării și transmutării; predecesoarea chimiei moderne.



Aludel

Alambic: recipient în formă de lacrimă folosit la amestecarea și încălzirea substanțelor în procesul de distilare.

Aliaj: un metal obținut prin fuziunea mai multor elemente metalice diferite (bronz, alamă, oțel).

Aludel: un pahar sau un vas ceramic cu camere sferice pentru condensarea vaporilor.

Anima Mundi: „Spiritul Lumii”. Mama-Pămînt. Mama-Natură.



A. Alambic
B. Lampă
C. Receptacul

Athanor: un furnal asemănător unui cuptor, cu un compartiment superior sigilat, pentru materialele ce sînt încălzite sub presiune.

Balon: recipient mic, în formă de sticlă cu gîtul îngust. Cel în formă de con poartă numele de *Balonul lui Erlenmeyer*.



Balon

Bază: orice substanță care reacționează cu acizi pentru a forma o sare. Bazele extrag ioni de hidrogen din acid și colorează turnesolul în albastru.

Catalizator: substanță care determină transformarea altor substanțe, fără ca ea să sufere vreo schimbare.

Coagulare: transformarea unei substanțe lichide în materie solidă.

Combustie: izbucnire în flăcări.

Compus: un material format din mai multe elemente atomice diferite combinate chimic.

Condensare: transformarea unei substanțe gazoase în lichid prin intermediul procesului de răcire.

Creuzet: recipient în formă de bol, rezistent la căldură, în care substanțele solide sînt încălzite pînă se topesc.



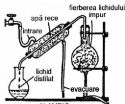
Creuzet

Dezoxidare: aducerea unei substanțe într-o stare metalică prin îndepărtarea tuturor elementelor non-metalice, în special a oxigenului.

Dizolvare: topirea unui material solid într-un mediu lichid.

Distilare: procesul de evaporare a unui lichid dintr-o soluție și condensarea lui într-un fluid pur.

Distilat: un aparat de distilat cu recipiente, spirale și tuburi pentru fierberea și evaporarea lichidului și condensarea lui în fluid pur.



ALAMBIC

Elemente: 1. cele patru stări ale materiei (solid, lichid, gaz și plasmă, numite Pămînt, Apă, Aer și Foc); 2. cele 105 elemente atomice din Tabelul periodic.

Elixir: o băutură sau o poțiune magică formată din leacuri în combinație cu o soluție pe bază de alcool.

Elixirul vieții: o presupusă substanță care ar vindeca toate bolile și ar conferi nemurirea.

Evaporare: transformarea unei substanțe lichide în formă gazoasă prin procesul de încălzire.

Filtrare: procesul de separare a particulelor solide și a impurităților dintr-un lichid sau gaz prin trecerea lor printr-o membrană poroasă (filtru).

Gaze nobile: elemente gazoase rare care nu reacționează cu alte elemente, cum ar fi heliul, neonul și radonul.

Homunculus: om artificial în miniatură.

Lichefiere: transformarea unei substanțe solide în lichid.

Metale de bază („fără valoare”): metale obișnuite, care reacționează și se oxidează ușor, cum ar fi cuprul, plumbul, cositorul și fierul.

Metale nobile: metale rare, care nu reacționează cu alte metale și nici nu se oxidează, cum ar fi aurul, argintul și platina.

Metalurgie: știința prelucrării metalului și a creării aliajelor.

Nigredo („chestii negre”): etapă în procesul alchimic, cînd materialul a fost redus la nivelul de reziduu negru, numit „prima materie”. *Nigredo* era considerat a fi „cadavrul” materialului original.



Oul filozofal

Oul filozofal (sau *Aludel*): un pahar sferic sau un vas ceramic folosit la crearea Pietrei Filozofale.

Oxidare: contactul cu oxigenul, în procesele de ardere sau ruginire.

Piatră Filozofală: substanță care are puterea catalizatoare de a efectua transformarea altor substanțe.

Precipitare: depunerea solidelor aflate în suspensie pe fundul recipientului.

Retortă: recipient sferic cu un tub lung, folosit în distilare.

Reziduu: materia solidă ce rămâne în urma unor procese precum evaporarea, combustia sau filtrarea.

Soluție: lichidul în care alte materiale lichide, gazoase sau solide au fost dizolvate complet.

Suspensie: lichid în care particule fine de material solid sînt amestecate, nu dizolvate.

Tabel periodic: tabel ce conține toate elementele atomice, organizate în ordinea greutății atomice și a altor proprietăți.

Transmutare: transformarea unei substanțe în alta, în special în elemente pure.



Lecția 4. Laboratorul tău de alchimie

În Evul Mediu și în perioada Renașterii, alchimia era principala ocupație (obsesie chiar!) a majorității vrăjitorilor și multe dintre vechile lor cărți și manuscrise au rezultat din studiul ei. Alchimia a dat naștere chimiei moderne, iar acele laboratoare magice secrete au fost predecesoarele laboratoarelor chimice și farmaceutice moderne. Probabil că acasă nu ai spațiu pentru un laborator alchimic complet, dar merită să ai un echipament de bază de care să te folosești atunci cînd ai chef să faci niște experimente.

Trusa de chimie – Pe piață sînt disponibile mai multe truse de chimie foarte bune, de la cele mai simple pînă la cele mai elaborate. Se vînd în librării și pe internet. Uită-te la cîteva și încearcă să-ți dai seama ce ți-ar plăcea și trece-ți una pe lista de cadouri pentru ziua ta sau pentru Crăciun. Trusa ar trebui să conțină toate substanțele de care ai nevoie pentru alchimia magică. Mai multe eprubete și articole din sticlă sînt disponibile la aceleași magazine sau la magazinele de electrochimie. Dacă nu poți face rost de o trusă de chimie adevărată, mai poți face o mulțime de experimente alchimice interesante la școală, în timpul orelor de chimie – și, în același timp, poți fi îndrumat și instruit. Și poate chiar vei putea obține un echipament de bază în timpul orelor.

Microscopul – Majoritatea truselor de chimie includ și un microscop, dar dacă cea pe care o ai tu nu are, atunci sigur vei vrea să îți cumperi unul. Cîteodată poți găsi unele în stare bună în locuri precum tâlcuocurile sau piețele de vechituri. Cele mai bune microscopae sînt cele cu led încorporat și cu



Alchimist în fața athanor-ului său

mai multe lentile care se pot roti. Probabil că va trebui să cumperi și un set de lamele separat, dar acestea se găsesc în magazinele de specialitate. Și chiar dacă nu reușești să obții un microscop, o lupă bună îți poate dezvălui multe dintre minunile lumii invizibile din jurul tău!

Aparatul de distilat – Poate că cea mai importantă componentă a laboratoarelor de alchimie medievale era aparatul de distilat pe bază de vapori. Distilatorul evaporă tot lichidul dintr-un amestec, îl transformă în vapori și apoi îl condensează înapoi în apă, alcool sau ulei, lăsând deoparte toate elementele solide și impuritățile.

Lecția 5. Vrăjitorii înțelepți și siguranța

(de Abby Willowroot)

„Alchimia nu m-a interesat niciodată. Este în general prea, prea...”

„Periculoasă”, spuse Arhicancelarul hotărât. „O grămadă de lucruri amestecate și expresii de genul, hei, oare ce se întâmplă dacă punem o picătură din chestia galbenă, și apoi tre’ să umbli fără sprincene vreo două săptămîni.”

(Terry Pratchett, Moving Pictures, p. 10)

Atenție : Să fii întotdeauna vigilent și atent. Chiar și ceva atît de simplu precum realizarea unei flame la un foc de tabără prin aruncarea de substanțe chimice poate deveni o problemă pentru cineva care stă prea aproape de flăcări. A amesteca focul cu elemente chimice poate reprezenta un pericol dacă nu îți iei măsurile de precauție necesare. Focul nu este o jucărie – este viu, e o putere care respiră și care poate fi scăpată foarte ușor de sub control dacă nu există prudență. Pompierii spun despre foc că este un monstru viu. Așa că ai grijă în preajma lui. *Dacă folosești focul, e bine să ții la îndemînă o găleată de apă, nisip și un extingtor. Să fii întotdeauna pregătit să îmblînzești bestia!*

Să ai în vedere : Sănătatea ta și a celor din jurul tău poate fi afectată negativ de foc, fum sau substanțe chimice. Cei care au astm sau alte probleme medicale (cu medicația de rigoare) pot fi afectați de substanțe care pentru alții pot fi inofensive. Atenția vrăjitorilor este o abilitate ce trebuie cultivată.

Substanțele chimice pot fi dăunătoare dacă sunt amestecate. Nu experimenta de unul singur; limitează-te la formulele încercate și testate. Chiar dacă elementele chimice pe care le folosești sînt inofensive, precum cele descrise aici, e posibil ca, amestecate cu alte substanțe, să nu mai fie atît de sigure. Dacă vrei să faci experimente cu substanțe chimice, fă-o în laboratorul de chimie, sub supravegherea profesorului, nu în jurul unui foc de tabără sau în sufrageria de acasă. *Fii sigur că ai întotdeauna la îndemînă bicarbonat de sodiu, pentru a dilua și neutraliza substanțele acide.*

Ai grijă : Calea vrăjitorului este una a conștiinței, a înțelepciunii și a măiestriei. Asigurarea măsurilor de protecție necesare este o primă lecție importantă, pe care orice vrăjitor trebuie să o învețe înainte de a dobîndi mai multă putere. Vrăjitorii care s-au

pregătit pentru orice eventualitate și care și-au luat măsurile necesare de siguranță sînt mai liniștiți și mai încrezători. Ei au acordat respectul cuvenit puterii elementelor și a poțiunilor. Dacă vrei să strălucești, cizelează-ți conștiința siguranței.

Lecția 6. Magia alchimică

Notă: Cîteva dintre substanțele chimice necesare acestor efecte pot fi achiziționate de la farmacie, dar va fi nevoie să obții și altele din trusa de chimie, de la laboratorul de chimie al școlii sau de la un magazin de produse chimice. Verifică Paginile Aurii. Dacă te simți atras de studiul și practica magiei roșii, atunci e bine să mergi și la orele de chimie de la școală !

Sculpturi din sare

Pune o bucăciță de fier vechi într-un vas nu foarte adînc care conține apă sărată, adaugă puțin colorant alimentar și lasă-l la uscat în soare. Procesul de evaporare va depune sarea și va crea astfel un obiect de artă foarte interesant.

Cerneluri invizibile

Scrisul cu anumite substanțe este invizibil pînă în momentul dezvăluirii cu ajutorul căldurii sau al tratării cu un *reactiv* chimic. Astfel de „cerneluri invizibile” au fost folosite de spioni, dar și de magicieni. Sucul de lămîie, sucul de grapefruit, oțetul, zeama de ceapă, laptele – toate pot fi folosite în acest fel. Va trebui să folosești demodatul stilou cu peniță pentru a scrie în acest mod. Scrie mesajul, apoi lasă „cerneala” să se usuce pînă devine invizibilă. Pentru a o face să reapară, încălzește hîrtia cu un foen.

Oase elastice și ouă de cauciuc

Păstrează cîteva oase de pui, curăță-le bine și ține-le la înmuiat în oțet timp de 24 de ore. După această perioadă, vor fi atît de elastice, încît vei putea să înnozi și tot nu se vor rupe. Poți face același lucru cu un ou, făcînd coaja ca de cauciuc. Dar ai grijă să nu îl spargi !

Batista magică

Unge o batistă mică, albă, cu o soluție de *clorură de cobalt*. Usuc-o cu un foen și vei vedea că, în momentul în care este uscată și caldă, are culoarea albastră. Sufiă puțin asupra ei pentru a o răci sau pune-o în frigider și vei vedea că redevine albă.

Toarnă cerneală și lapte din aceeași carafă

Ia două pahare de vin din plastic. Într-unul pune un sfert de linguriță de *acid tanic*, iar în celălalt jumătate de linguriță de *clorat de stronțiu*. Adaugă o linguriță de apă în fiecare pahar și amestecă pînă la dizolvarea substanțelor. Apoi, ia o carafă cu apă și dizolvă o lingură și un sfert de *sulfat de fier și amoniu*. Toarnă apa din carafă în fiecare pahar de vin – lichidul din primul va deveni negru ca cerneala, iar din celălalt va deveni alb ca laptele.

Atenție : Să nu bei !

Lumină chimică

Iată cum poți face *luciferina*, aceeași substanță lichidă pe care o găsești și în diferitele batoane strălucitoare. După cum știi, batoanele sînt strălucitoare datorită amestecului a două soluții chimice, A+B. Așadar, prepară separat doze din aceste soluții și amestecă doar atît cît ai nevoie, în părți egale.

Soluția A :

4 grame de carbonat de sodiu
0,5 grame de carbonat de amoniu
0,4 grame de sulfat de cupru
1l de apă distilată
și ingredientul magic – 0,2 grame de luminol
Amestecă.

Soluția B :

50 ml de perhidrol
1l de apă distilată
Amestecă.

Toarnă jumătate de cană din soluția A într-un pahar de plastic și adaugă jumătate de pahar din soluția B. Cînd le vei amesteca, mixtura va străluci într-un mod misterios.

Efecte pirotehnice

Următoarele săruri, presărate sau pulverizate ușor deasupra unui foc de tabără, împrumută culorile lor flăcărilor. De asemenea, poți cumpăra chimicale gata preparate pentru colorarea flăcărilor de la orice magazin cu produse pentru șemineuri.

Roșu : azotat de stronțiu
Portocaliu : clorură de calciu
Galben : nitrat de potasiu sau clorat de sodiu
Verde crud : nitrat de bariu
Verde smarald : nitrat de cupru
Verde : borax
Albastru : sulfat de cupru
Purpuriu : clorură de litiu
Violet : clorat de potasiu
Alb : sulfat de stibiu

Flăcări colorate pentru pătrările unui cerc

Sînt minunate pentru a colora pătrările unui cerc magic. Ia patru ceaune mici de fier (sau alte recipiente mici rezistente la căldură). Amestecă următoarele substanțe chimice netoxice cu alcool metilic pentru a colora flăcările în nuanțe diferite. *Notă :* folosește doar o linguriță din amestecul cu alcool pentru un cazan !

Albastru : Este nevoie doar de alcool metilic, dar ai grijă ca ceaunul să fie curat, deoarece orice altceva poate schimba culoarea flăcărilor.

Verde : Adaugă o linguriță (nu mai mult !) de acid boric într-o jumătate de litru de alcool metilic. Ține-l închis pînă la utilizare.

Galben : Pune o linguriță de sare obișnuită, de masă (clorură de sodiu), în alcoolul din cazan și adaugă un mănunchi de fibre pentru fitile. Înmoaie fibrele în amestec înainte de a le aprinde.

Roșu: Ai grijă ca ceaunul să fie curat, atât înainte, cât și după folosirea amestecului. Folosește din nou, ca mai sus, fibre pentru fitil. Aducă o jumătate de linguriță de clorură de litiu în jumătate de litru de alcool, înmoaie fibrele și apoi aprinde-le.

Fum colorat

Încălzește o lingură de clorură de amoniu deasupra unei flăcări și vei vedea că va scoate nori groși de fum alb. Dacă vei presăra câteva din următoarele prafuri peste un foc, rezultatul va fi un fum dens și colorat (Folosește-le doar în aer liber!).

Roșu: roșu de paranitranilină

Galben: praf de magneziu, tetraoxid de bismut sau bicromat de potasiu.

Roșu spre verde: iod

Albastru: colorant indigo

Alb: praf de zinc

Transformarea metalelor

Acum, după toate acestea, pun pariu că te întrebi dacă vreunul dintre vechii alchimiști chiar a reușit să transforme metalele de bază în aur! Ei bine, am studiat notițele lor, am revăzut experimentele și am găsit două metode prin intermediul cărora puteau să facă această scamatorie. Prima și cea mai evidentă este *electrolgalvanizarea*, care determină depunerea unui înveliș metalic pe un obiect, prin încărcarea lui cu sarcină negativă și apoi scufundarea lui într-o soluție conținând o sare a metalului ce se va depune. Ionii pozitivi din sare vor fi atrași de obiect.

Transformarea plumbului în aur

Să presupunem că avem un obiect metalic pe care vrem să îl aurim. Îi atașăm o sîrmă conectată la polul negativ al unei baterii. De sîrma conectată la polul pozitiv atașăm un obiect de aur. Avînd grijă să nu se atingă, introducem atît obiectul care va fi aurit, cît și obiectul din aur, într-un borcan de sticlă ce conține o soluție din sare de aur, iar curentul electric va depune o peliculă de atomi de aur pe suprafața obiectului. Nu poți auri un metal *în afara* soluției pînă cînd acesta nu este dizolvat *în* respectiva soluție, dar dizolvarea aurului pentru placare necesită un acid *foarte* puternic, deci nu poți face acest experiment în siguranță acasă.

Dar cea mai ingenioasă și convingătoare metodă de a demonstra transmutația în aur a fost încălzirea într-un creuzet a unei mici cantități de mercur, împreună cu o doză dintr-un praf roșu despre care se credea că este legenda Piatră Filozofală. Alchimistul amesteca cu o baghetă de metal și, încet, amestecul își schimba culoarea din argintiu în auriu. Îndepărat de sursa de căldură, se răcea, luînd forma unei pepite de aur pur. Secretul consta în acea baghetă care era, de fapt, un tub umplut cu praf de aur și obturat cu un dop de ceară, care se topea în mercurul fierbinte, permițînd prafului de aur să se prelingă în amestec. Odată cu creșterea temperaturii, mercurul se evapora treptat, lăsînd doar aurul topit.

Din păcate, acest truc a avut un efect secundar neplăcut. Aburii de mercur sînt foarte toxici, distrug celulele creierului și provoacă nebunie – ceea ce ar explica cîteva din ciudatele manuscrise ale alchimistilor! (*Nu încerca așa ceva!*)

Transformarea argintului în cupru

Poți face propriul tău experiment de transformare a metalelor prin placarea chimică a argintului cu cupru. Recunosc că nu prea există cerere pentru așa ceva, dar tot e amuzant de realizat. Dizolvă o jumătate de linguriță de *azurit* și o linguriță și un sfert de *bisulfat de sodiu* într-o lingură de apă. În soluție introdu o monedă de argint și un cui de fier. În câteva minute, moneda va fi acoperită de un strat de cupru și va arăta exact ca o monedă de un penny.

Lecția 7. Simboluri alchimice

Pentru a ține secretele departe de cei neinițiați și nevrednici, alchimiștii și-au ascuns instrucțiunile și notele de laborator în spatele unor coduri încalcite de simboluri. Unele dintre ele erau nume alegorice reprezentând materiale sau procedee: corb negru, dragon, lup cenușiu, rege, fiul regelui, lepros, leu, păun, phoenix, copac, unicorn etc. Alte simboluri folosite mai erau glifele, cum ar fi cele din tabela alăturată, extrasă din *The Last Will & Testament* (1413), de Basil Valentin.

După cum am observat deja, cele șapte metale de bază au fost identificate cu cele șapte planete și simbolizate prin glifele acestora:

Aur ☉	Argint ☽
Fier ♂	Mercur ☿
Cositor ♄	Cupru ♀
Plumb ♄	

Procedeele alchimice erau simbolizate de glifele zodiilor.

Calcinare ♈	Congelare ♎
Solidificare ♊	Dizolvare ♒
Digestie ♈	Distilare ♎
Sublimare ♎	Separare ♊
Incinerare ♋	Fermentare ♏
Multiplicare ♊	Proiectare ♋

Lecția 8. Bibliografie

Cîteva truse de chimie se găsesc pe siteul <http://www.discoverthis.com/chemistry.html>.
Un distilator excelent realizat de Gary Stadler poate fi găsit pe: <http://www.HeartMagic.com/EssentialDistiller.html>.

A Table of Chymicall & Philosophicall Characters w th their significations as they are usually found in Chymicall Authors both printed & manuscript.					
 Saturnus Lead	 Mercurius Quicksilver	 Iovis Tinno	 Martis Iron	 Sol Gould	 Venus Copper
 Luna Silver	 Acetum Acetudistillat	 Aer	 Alumina Alumen	 Antimonium Antimon	 Aqua Aqua Fortis
 Aqua Regia	 Aqua Vita	 Azoth	 Chymia	 Hors	 Jems
 Ignis	 Lapis	 Lactar	 Lactum Soporificum	 Magma	 Marsusita
 Materia	 Matrimonium	 Mentis	 Mercurius	 Mors	 Mors
 Nobis	 Noc	 Oculus	 Pacipitator	 Pahis	 Palens Latens
 Purificatio	 Putrificatio	 Quinta Essentia	 Realgar	 Raguluz	 Raforta
 Sal cominus	 Sol Alkali	 Sol Ammoniac	 Sol Gummi	 Sal gotra	 Supo
 Spiritus	 Spiritus Vini	 Stratungeshtad	 Sulphur	 Sulphur vivum	 Sulphur Philosphorum
 Sulphurnigrum	 Tartar	 Calc tartari	 Sol tartari	 Tolcum	 Terra
 Tigillum	 Tuna	 Vitricium	 Vitruum	 Vipulamentum	 Vrina
 Johannes	 Medice	 Cancer	 Cancer	 Cancer	 Cancer

Cursul 6. Spectrul.
Partea a II-a





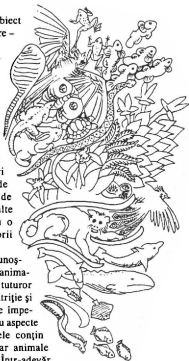
Secțiunea 1. Stăpînirea animalelor (magia cafenie)

Lecția 1. Introducere: viața în preajma animalelor

Arta de a stăpîni animalele are ca subiect tot ceea ce este legat de necuvîntătoare – în special comunicarea cu acestea.

Printre cei care pot stăpîni animalele se numără îmblînzitorii, dresorii foarte buni, psihologii de animale domestice și toți cei care par a avea un talent misterios pentru munca și comunicarea cu animalele. Astfel de oameni lucrează de obicei în magazinele de animale domestice, în clinicile și adăposturile pentru animale, la grădinile zoologice sau devin îngrijitori în parcurile naționale ori salvatori în sălbăticie. Sînt întotdeauna înconjurați de viețuitoare – fie că e vorba despre animale de casă, animale de la ferme, sălbăticiuni sau alte animale de companie. Animalele care au o relație specială cu vrăjitoarele sau cu vrăjitorii sînt numite *prietenii casei*.

Arta de a stăpîni animalele presupune cunoștințe de zoologie și despre *totemuri*. Stăpînii animalelor sînt interesați să cunoască denumirile tuturor animalelor, istoria evoluției lor, aspecte de nutriție și comportament, moduri de viață, ritualuri de împerechere și limbaje. *Bestiarele* medievale descriu aspecte și atribute ale animalelor, așa cum ierbarele conțin informații despre plante. Ele includ nu doar animale reale, ci și creaturi legendare și mitice. Într-adevăr,



studiul *criptozooologiei* („cuvîntul animalelor ascunse”) explorează creaturile misterioase, cum ar fi Bigfoot sau Monstrul din Loch Ness – a căror existență stă încă sub semnul întrebării.

La fel ca și Merlin al lui T.H. White, am avut întotdeauna în jurul meu o mare varietate de animale sălbatice. Mi-am împărțit căminul cu porcușori sălbatici, oposumi, nevăstuici, iepurași, papagali mici, bufnițe, șerpi (atît mici, cît și imenși!), iguane, caimani (aligatori din America de Sud), tritoni, broaște, ciini, broaște rîioase, broaște-țestoase, o șopirlă Tegu (foarte mare), tarantule, călugărițe, pești, cinteze, bidani, lilieci, șobolani, pisici, porcușori de Guineea, țapi, căprioare și unicorni. Am mai avut și acvarii cu apă dulce și sărată. Timp de mulți ani, atît Morning Glory, cît și eu am fost membrii unei agenții locale de salvare și îngrijire a animalelor sălbatice, numită Critter Care. Cînd animalele erau rănite în accidente de mașină sau puii de păsări cădeau din cuiburi, erau aduse la noi pentru îngrijiri și apoi eliberate. Ți-ai dat cumva seama că prima mea culoare vrăjitoarească a fost cafeniul?

Lecția 2. Totemuri

Totemurile sînt speciile de animale cu care te identifici foarte bine. Adică, dacă ai fi un animal, ce specie ai fi? Multe triburi consideră că familia și clanul lor au o legătură directă cu o anumită specie, despre care spun adeseori că e strămoșul lor. Deci ar putea aparține Clanului Lupului, al Ursului, Coiotului sau Vulturului. Acel animal este totemul clanului. Dar și indivizii pot avea totemul lor personal. Și poate vei descoperi și tu animalul cu care te identifici în timpul acestei explorări a magiei cafenii. Iar această identificare ar putea fi atît de puternică, încît îi vei adopta numele, cum ar fi Lupul sau Ursul. Iar dacă prietenii tăi te vor striga pe acest nume, atunci vei ști că ai un totem!

Unii oameni descoperă că, de fapt, au mai multe totemuri, cîteodată în perioade diferite ale vieții (totemurile mele au fost, de-a lungul anilor, Șarpele, Vidra, Bufnița și Corbul), iar cîteodată simultan, în funcție de circumstanțe (Morning Glory este în același timp Oposum și Tigru, dar, de fapt, totemul ei adevărat este *Thylacine*, „tigrul tasmanian” marsupial). Animalele-totem îți asigură putere, vindecare și protecție pe plan spiritual și te pot ajuta să faci față unei lumi dificile. Cînd te confrunți cu probleme ale vieții cotidiene, caută în adîncurile ființei tale puterea totemului, pentru a te umple și a se manifesta prin tine. Dacă, de exemplu, totemul tău este Coiotul, gîndește-te: „Ce ar face Coiotul?”. Uneori, simpla vizualizare a



modului în care totemul tău ar face față situației îți poate da îndejuns de multă putere pentru a depăși orice obstacol. Am un prieten al cărui totem este Șopîrla, dar uneori se poartă de parcă ar fi Godzilla!

Dacă ai trăi într-o societate tribală, totemul tău ți-ar apărea în timpul unei călătorii inițiatice de câteva zile prin sălbăticiie, cu post și meditație asupra drumului și misiunii tale în viață; astfel, ți-ai găsi numele magic. E posibil să-ți întâlnești totemul în Visare sau poate fi chiar un animal care să apară și să rămână în preajma ta. În societățile tribale, astfel de călătorii inițiatice sînt un ritual de trecere de la copilărie la adolescență pe care-l parcurg toți cei care se apropie de vîrsta pubertății. În acea perioadă de formare, totemul devine mentorul tău spiritual, conducîndu-te spre maturitate.

Dacă nu poți realiza o călătorie inițiatică, îți poți găsi totuși totemul prin meditație călăuzită și visare directă. Pornește într-o călătorie astrală prin Visare, începînd, ca Alice, prin a coborî într-o vizuină de iepure. Odată ce ți-ai găsit totemul, ar trebui să ai mereu la tine un obiect care să reprezinte acel animal. O bucată de blană, o pană, o piele de șarpe, un corn, un colț, o gheară sau un os sînt o legătură directă cu animalul-totem. Dar este de ajuns și o mică sculptură, o figurină sau chiar o fotografie. Le poți purta ca bijuterii sau ține în săculețul mojo (sau, după cum i se mai spune, „punguța cu leacuri”).

Cînd ai un totem, încearcă să afli tot ce poți despre acel animal – atît caracteristicile fizice și obiceiurile, cît și corespondențele magice și miturile. Află de ce are nevoie pentru a supraviețui în natură. Îi este habitatul amenințat? Te poți oferi voluntar sau poți strînge bani pentru grupurile care luptă pentru protejarea animalului tău totemic. Știința totemurilor se regăsește în diversele seturi de cărți oraculare cu animale: *Medicine Cards* sau *Druid Animal Oracle* sînt excelente și pot fi găsite în multe librării.

Lecția 3. Prietenii casei

Prietenul casei este animalul de care ești foarte atașat și cu care împărtășești o strînsă legătură parapsihică. Acesta trebuie să fie atașat doar de tine și nu trebuie să devină favoritul familiei. De obicei, animalele liniștite sînt cele mai potrivite, deoarece tind să fie foarte receptive la gîndurile tale. Cînd îți alegi animalul de companie, ține cont și de faptul că vei face meditații, vindecări și ritualuri magice de durate diferite, deci ideal ar fi un animal care să poată sta cuminte în toată acea perioadă.

Pentru a crea o legătură puternică, ar trebui să fii principala ființă umană cu care animalul are cel mai strîns contact. Cel mai bine ar fi să-l crești de mic și să-i devii mamă-surogat – chiar dacă ești băiat! Ar trebui să-l hrănești, să-i faci baie, să-i dai medicamente, să-i schimbi cutia cu nisip etc. Poate ar trebui chiar să dormiți împreună. Mai mult decît un animal de casă sau chiar un tovarăș, prietenul casei este totodată prietenul tău cel mai bun, iar tu – al lui.

Îți recomand alegerea unui animal de casă cu o perioadă lungă de viață, deoarece nu cred că vrei să o iei de la început în crearea unei astfel de legături cu un animal odată la cîțiva ani. Cîinii și pisicile trăiesc între 10 și 20 de ani, iar caii pot atinge 30 de ani. Broaștele pot trăi între 10 și 15 ani, iar cele rîioase, 40 de ani. Tarantulele femele pot atinge 25 de ani. Bufnițele și papagalii pot trăi pînă la 50-60 de ani, iar cacaduul, peste 100. Șerpilor boa și pitonii trăiesc pînă la 40-50 de ani, iar unele broaște-țestoase pot

atinge 200 de ani! Dar, din păcate, rozătoarele, nevăstuicile și oposumii trăiesc puțin. Oposumii americani trăiesc doar între 1 și 3 ani, hamsterii – între 2 și 3 ani, șobolanii – între 3 și 4 ani, iar nevăstuicile – între 4 și 5 ani. Următorii sînt iepurii, care trăiesc între 6 și 8 ani.

Cel mai important indiciu care trebuie observat la orice animal este dacă te privește în ochi în timpul comunicării. Este bine ca, de mai multe ori pe zi, să-ți iei tovarășul și să-l privești adînc în ochi, punînd astfel bazele unei relații profunde de dragoste și încredere. Meditați împreună. În curînd veți putea comunica și vă veți percepe unul altuia gîndurile.

Pisicile și cîinii

Cele mai cunoscute animale de casă sînt, bineînțeles, pisicile și cîinii. În prezent, în casele americanilor trăiesc 60 de milioane de cîini și 70 de milioane de pisici. Cîinii au fost primele animale domesticate, acum mai bine de 12 000 de ani, iar pisicile au fost ultimele, acum aproape 4 000 de ani (în Egipt, unde erau venerate). Trăiesc în preajma



oamenilor de atît de mult timp, încît s-au integrat complet în viațile noastre. Pot fi incredibil de inteligente, sensibile, au capacități extrasenzoriale și se pot implica în aceeași măsură în care și stăpînul este dispus să o facă. În mod clar, aceștia sînt niște „oameni cu blană” foarte speciali. Una dintre cele mai bune modalități de a obține un animal de casă este să mergi la un adăpost pentru animale, să salvezi o pisicuță sau un cățeluș și să-i oferi un cămin. Vei fi eroul lor pe viață!

De-a lungul vieții am avut multe feline remarcabile ca animale de casă. Octobriana, siameza noastră tărcată, a fost cea mai grozavă. Purta o conversație uitîndu-se direct în ochii mei și ne înțelegeam perfect (pisicile pot emite mai mult de 100 de sunete vocale; cîinii, în jur de 10). Am luat-o de mică de la un adăpost de animale în ziua în care ne-am mutat la Greenfield Ranch, în 1977, și a fost alături de noi timp de 16 ani și de-a lungul a numeroase aventuri. Apoi, într-o zi de vară, s-a dus și a discutat cu o pisică sălbatică cu pui din vecini. După aceea, Octobriana s-a așezat ca și cum ar fi vrut să doarmă și a murit. În dimineața următoare, unul dintre puii pisicii sălbatice a apărut la ușa noastră, insistînd să fie adoptat. Susținea că a fost trimis și că se prezenta la datorie (din păcate, mama sa nu numai că nu fusese sterilizată, dar nu era nici vaccinată, iar el era deja infectat cu virusul leucemiei feline și a murit la puțin timp după aceea).

Deci, dacă îți iei un cîine sau o pisică, cel mai important lucru este să-l sterilizezi sau să-l castrezi și să-l vaccinezi. În Statele Unite sînt aproximativ 40-50 de milioane de pisici vagaboande și, probabil, tot atîția cîini. Adăposturile pentru animale și diversele societăți omoară mai mult de 15 milioane de cîini și pisici nedorite în fiecare an. Doar 30% dintre animalele închise sînt revendicate, adoptate sau salvate. Restul de 70% sînt ucise. Mult mai multe mor din cauza bolilor, de foame, în urma atacurilor altor animale sau călcate de mașini. Necastrarea unui animal este un gest iresponsabil.



Nevăstuicile

Un recensămint din 2001 al posesorilor de animale de casă din SUA a arătat că există un milion de nevăstuici în casele americane. Aceste „nevăstuici ticăloase” sînt atît de adorabile, curioase și amatoare de distracție, încît majoritatea posesorilor au două sau chiar mai multe. Ele pot fi dresate să folosească cutia cu nisip, dar nu poți avea aceeași încredere



ca în pisici. Mănincă mîncare de pisici. Nevăstuicile au fost îmbîlnzite acum 5 000 de ani, inițial pentru a vîna iepuri. În ultimii ani au devenit extrem de populare în Statele Unite, apărînd chiar și în filme (cum ar fi *Frăția Inelului*). Oricum, ca animale de casă sînt foarte zvăpăiate, nervoase și hiperactive – în plus, trăiesc foarte puțin. Am avut odată o nevăstuică numită Lilly și am fost foarte trist cînd a îmbătrînit și a murit după doar cîțiva ani.

Șobolanii

Prietenul lui Harry Potter, Ron, are ca animal de companie un șobolan pe nume Scabbers. Șobolanii sînt niște animale de casă „de început” foarte bune, deoarece sînt inteligenți, curioși și sociabili. În plus, au limbajul lor specific în cadrul coloniilor în care trăiesc, deci sînt în mod natural receptivi la comunicarea umană. Totuși, apare din nou problema perioadei de viață foarte scurte. Cea mai bună mîncare pentru ei este Purina Rat Chow, o marcă foarte cunoscută de mîncare de șobolani, sau mîncarea uscată pentru cîini; dar, cum sînt omnivori, se bucură și de alte tipuri de specialități.



În prezent poți găsi șobolani de diferite culori, o mare îmbunătățire față de perioada tinereții mele, cînd găseam numai albi. Am avut odată un șobolan alb, numit Hoopoo, care s-a alăturat familiei exact în momentul cînd Mai-Su, pisica noastră siameză, a făcut pui. A crescut alături de pui de pisică și părea să creadă că ei sînt familia lui. Cînd puii au crescut, mama lor i-a învățat (inclusiv pe Hoopoo) să folosească cutia cu nisip. Iar el, la rîndul lui, i-a învățat cum să stea politicoasă în două lăbuțe în fața castronului cu mîncare și cum să mănînce elegant cu lăbuțele. (Și nu, pisica mamă nu l-a învățat pe Hoopoo cum să prindă șoareci!)

Iepurașii

Morning Glory are un iepuraș gri din rasa Rex, pe nume Smoke. Ea este de părere că iepurii sînt animale de casă excelente, mai ales pentru fete, deoarece sînt închinați Zeiței Lunii. Dar „Br'er Rabbit” este un personaj extrem de masculin din folclorul Americii de Sud, foarte popular mai ales printre afro-americani. Iepurii sînt destul de inteligenți ca animale de pradă și sînt îndeajuns de sociabili pentru a se integra într-o gospodărie, chiar dacă mai există și alte animale. Cel mai indicat este să ai doar unul, asta în cazul în care nu vrei să-i înmulțești. Poate fi ținut afară, într-o cușcă pentru iepuri, sau poate trăi în casă, ca nevăstuicile sau pisicile. Iepurașul tău poate fi dresat să folosească cutia cu nisip, dar va roade coperțile cărților de pe rafturile joase. În principal, mănîncă foi de lucernă, dar se bucură și de alte specialități sau de resturile de legume de la masă, cum ar fi morcovii sau broccoli. Iepurașul tău nu trebuie lăsat liber prin curte, dect dacă aceasta este înconjurată de un gard de cel puțin 30 cm adîncime. Iepurii sînt foarte buni constructori de tunele! Oricum, poți face ȋarcuri temporare, folosind garduri de sîrmă pe care să le muți prin curte, peste pașii de trifoi. Dacă ai un iepuraș ca animal de casă, îl poți ține noaptea în camera ta, pentru a visa împreună la luna plină.



Caii

Caii nu sînt doar pentru fete – cel puțin așa spune Morning Glory. Au fost îmbîlnziți acum 5 000 de ani și, de-a lungul mileniilor, au fost prietenii noștri cei mai buni, dar și unicul nostru mijloc de transport. Sînt ființe foarte inteligente și sociabile și pot avea

sentimente foarte profunde de dragoste și loialitate (povești ca *The Black Stallion* sau *My Friend Flicka* sînt inspirate din realitate). Caii au un simț al umorului foarte dezvoltat, iar cei mai bătrîni pot fi tovarăși și profesori foarte răbdători pentru copii și adolescenți. Dacă locuiești la țară sau dacă în apropierea casei tale există vreun grajd, te poți hotărî să faci efortul de a achiziționa un cal. Dintre toate animalele, caii necesită cel mai mare grad de implicare și muncă, chiar dacă îi ții într-un grajd. Dar legătura magică dintre cal și călăreț, care se mișcă cu ușurință împreună ca un singur gînd și o singură inimă, este una dintre cele mai minunate experiențe pe care o poți împărtăși cu animalul tău apropiat.



Dacă ești cu adevărat interesat de acest domeniu, cele mai bune cărți din lume cu care ar trebui să începi sînt scrise de un adevărat imblinzitor de cai, Monty Roberts.

Oposumii

Dintre toate animalele sălbatice, eu cred că oposumii sînt cele mai bune animale de casă. În America de Nord trăiește doar o singură rasă, cea originală, care a rămas neschimbată încă de pe timpul dinozaurilor. Totuși, multe alte specii de oposumi trăiesc în America de Sud, Australia și Noua Zeelandă, dar eu nu pot vorbi decît despre oposumul nord-american, deoarece este singura rasă cu care am intrat în contact. Nu sînt o specie pe cale de dispariție și nici nu sînt protejați prin lege, așa că, dacă găsești un pui de oposum, poate vei vrea să-i oferi un cămin. Deoarece mama poartă puil în buzunarul ventral sau pe spate, dacă găsești unul departe de mama lui înseamnă că este destul de mare încît să se descurce singur. Puil de oposum arată ca niște ghemulețe de blană foarte adorabile, cu năsucuri roz și urechiușe ca niște petale de flori.



Într-un săculeț pe care să-l atîrni la gît sau poartă puil de oposum în buzunar. Oposumii nu mănîncă foarte mult și dorm majoritatea timpului. Mănîncă aproape orice (mîncarea de pisică este principalul aliment), dar fiecare are felul lui preferat. Sînt ușor de dresat pentru a folosi cutia cu nisip și sînt destul de cuminți. Noi am avut mai mulți de-a lungul anilor și le-am dat nume haioase (Pogo, Participiu, Zmeurel, Istețul). Au fost animale de casă foarte bune, îi țineam să doarmă cu noi sub pătură și îi purtam pe spate cînd mergeam cu bicicleta. Oposumul este un fel de pisică retardată – nu prea inteligent, dar foarte drăguț. Un oposum este puțin mai mult decît un animal împaiat! Totuși, au o viață mult prea scurtă pentru a fi un animal de casă pe termen lung.

Lilieci și bufnițele: „copiii nopții”

Bufnițele și lilieci ne învață să nu ne fie frică de întuneric. Cînd eram copil, am avut un liliac mic, cafeniu, și o bufniță gălăgioasă, care trăiau în dormitorul meu. I-am găsit pe amîndoi cînd exploram un hambar vechi. Erau animale de casă minunate și foarte amuzante, prietenoase și ușor de îngrijit (consumatori de insecte, lilieci adoră amestecul format din cîrnați de ficat, un ou fierț și cîțiva gîndaci, iar bufnițele mănîncă șoareci sau șobolani întregi, unul sau doi pe zi). Mama povestește și astăzi cum tot grupul ei de bridge a fost cuprins de o mare agitație într-o zi cînd cineva a lăsat ușa dormitorului deschisă, iar Boris, liliacul meu, a zburat în cameră. Oricum, lilieci nu sînt buni ca animale de casă. Încurajează-i doar să stea pe lingă casă și să mănînce insecte. În plus, în



ultimul timp, lilieciii sînt infectați de rabie, așa că ar trebui lăsați în pace. (Dar, dacă aș trăi în Australia, cu siguranță aș vrea să am un liliac de fructe.)

De mult timp bufnițele au fost asociate cu vrăjitorii și cu ideea de înțelepciune. Zeița greacă a înțelepciunii, Atena, are o bufniță pe nume Bubo. Harry Potter, de asemenea, o are pe Hedwig, bufnița lui albă ca zăpada. Bufnițele sînt păsările mele preferate. Am avut mai multe de-a lungul vieții – inclusiv o minunată bufniță crestată, cu o aripă ruptă, care a stat cu mine și cu Morning Glory timp de opt ani, cît am lucrat la Critter Care. Am botezat-o Arhimede, după bufnița lui Merlin. Arhimede era o pasăre politicoasă, sensibilă și demnă, cu un ascuțit simț al umorului. El și Octobriana își făceau tot felul de farse una alteia și de fiecare dată cînd îi reușeau striga „Te-am prins!”, cu un chicotit de satisfacție. Pentru mine era un animal de casă excelent, dar asta implica și creșterea de șobolani pentru a-l hrăni în fiecare noapte. *Nu vă recomand acest lucru!*

În Statele Unite, bufnițele sînt acum o specie protejată și nu le mai poți ține ca animale de companie. Totuși, dacă te oferi voluntar la un centru de salvare a animalelor, poți ajuta la îngrijirea unei bufnițe rănite și vei simți un fior de bucurie la eliberarea ei în sălbăcie. Poate va veni înapoi în visele tale.



Păsările

Păsările se atașează foarte repede de o persoană – mai ales dacă le poi la clocit – și pot fi foarte bune animale de companie. Papagalul-nimfă și cel australian sînt foarte inteligenți și pot învăța să vorbească. În plus, au o viață *foarte* lungă! Totuși, nu recomand achiziționarea unui papagal obișnuit sau a unui papagal macaw, deoarece sînt păsări foarte sociabile, necesitînd interacțiuni fizice și stimulări verbale constante pentru a-și menține sănătatea mentală. Corbii și ciiorile pot învăța de asemenea cîteva cuvinte, iar despre corbi a început să se spună că sînt la fel de inteligenți ca și ciinii. Eu personal nu am avut niciodată un corb, dar am întîlnit vrăjitori care au și care împărtășesc o legătură foarte strînsă și foarte profundă cu păsările lor. Cu toate acestea, în unele state există legi care interzic adoptarea păsărilor sălbatice. Din nou, organizațiile de salvare a animalelor sălbatice pot fi excelente pentru a-ți procura un astfel de animal de casă.



Dacă trăiești la țară, păsările de prin curte pot deveni animale de casă foarte bune. Eu am avut odată un gîscan pe nume Gus, pe care l-am luat de la o clocitoare. Gîștele sînt foarte inteligente și pot trăi pînă la 50 de ani. Dar sînt păsări ce trebuie ținute *întotdeauna* afară, deoarece defechează încontinuu și peste tot. Gus îmi era foarte devotat și venea mereu după mine. Din păcate, a murit înghețat într-o noapte de iarnă geroasă, pentru că nu a vrut să intre în cuibar cu celelalte gîște și a insistat să stea afară, lingă ușa din spate.

Chiar dacă majoritatea animalelor de casă își vor vedea stăpînul ca pe o „mamă”, păsările îl vor trata ca pe tovarășul lor. Pot fi foarte posesive și geloase pe prietenii voștri.

Reptilele

Toată viața am fost fascinat de dinozauri, iar acest interes m-a îndreptat spre reptile încă de la o vîrstă fragedă. Și am avut destule. Reptilele pot fi găsite într-o largă varietate la orice magazin de animale. La recensămîntul din 2001 s-a înregistrat existența a trei milioane de șerpi, broaște-țestoase și șopîrlie în casele americane. Țestoasele de uscat sînt animale de casă și de curte foarte bune și nu necesită eforturi deosebite. Pot trăi destul de mult, peste 100





de ani, și mănincă orice, de la legume pînă la gîndaci (le place *la nebunie* să mănince rime). Totuși, țestoasele nu sînt foarte inteligente sau sensibile și eu nu le-aș recomanda ca animale de casă. Iguanele sînt drăguțe, mai ales cînd stau lungite pe draperiile de la geam, și cresc destul de mari, pînă la 1-2 metri. În principal sînt vegetariene, dar mănincă și gîndaci, viermi și carne crudă.

Șerpii sînt animale de casă *excelente*, mai ales boa și pitonii. Acești serpi giganti pot atinge o lungime de la 3 pînă la 9 metri și sînt cei mai primitivi reprezentanți ai speciei, masculii avînd pînteni în locul labelor din spate. Pitonii depun ouă, dar boa dau naștere la pui vii. Șerpii au avut ca strămoș un fel de șopîrlă de vizuină asemănătoare unui vierme, fără ochi, urechi și picioare. A fost nevoie să-și reinventeze simțul văzului, la fel ca și alte simțuri prezente exclusiv la șerpi, cum ar fi detectarea surselor de căldură prin infraroșu. Dar nu și-au reinventat auzul și, prin urmare, șerpii nu aud deloc. În schimb, au o sensibilitate psihică extrem de ascuțită. Toți șerpii sînt animale de pradă și mănincă animale întregi. Pot începe cu șoricea, apoi trec la șobolani. Cînd sînt mici, e de ajuns să-i hrănești o dată pe săptămînă, iar cînd sînt mari, o dată pe lună.

Dacă te simți atras de șerpi ca animale de casă, îți recomand un boa constrictor. Șerpii boa sînt înmulțiți în captivitate de mult timp, așa că cel mai bun lucru de făcut este să găsești un magazin care are pui din această rasă. Introdu mina în acvariu, gîndește-te la ceva frumos și așteaptă să vezi dacă vreunul din șerpișori va veni și se va căța pe mina ta. Dacă unul dintre ei face acest lucru și apoi te privește drept în ochi, atunci ți-ai găsit animalul de companie. Creșterea unui șarpe tropical, cum ar fi boa sau pitonul, este o mare responsabilitate și trebuie să le asiguri condițiile necesare de siguranță și căldură (29-35 °C). Dacă scapă din terariul lor foarte bine încălzit undeva în afara casei, există pericolul de a muri prin expunere la o temperatură mai mică. Poți începe cu un șarpe obișnuit de casă, pe care-l găsești la orice magazin de animale.

Cel mai bun animal de casă pe care l-am avut vreodată a fost un boa columbian cu coada roșie, pe nume Histah. Aveam o legătură atît de profundă, încît puteam să mă plimb cu el, noaptea, în vis, cînd el se tîra afară (acest proces se numește „împrumut”). După cinci ani, a fost rănit mortal într-un accident tragic și nu a putut fi vindecat. Într-o zi, cînd eram la serviciu, i-am simțit prezența în minte, ca și cum mă „împrumut”. Și l-am simțit renunțînd la corpul lui și stabilindu-se în al meu. Am sunat imediat acasă și am zis: „Histah tocmai a murit”.

Soția mea a spus: „Ba nu, tocmai l-am văzut în baie”.

I-am zis: „Verifică din nou”.

După un minut s-a întors la telefon: „Ai avut dreptate. A murit. De unde ai știut?”.

I-am replicat: „Pentru că e în mine acum”.

Și din acel moment, la fel ca Harry Potter, am putut vorbi limba șerpilor.



Amfibienii

Din clasa *amfibienilor* fac parte brotacii, tritonii, broaștele rîioase și salamandrele. Numele semnifică „locuitor a două lumi”, deoarece, la început, au fost mormoloci care respiră sub apă, iar apoi s-au *metamorphozat* (transformat) în viețuitoare cu patru labe care respiră aer. Poate fi foarte interesant să ții niște mormoloci într-un acvariu și să-i urmărești trecînd prin aceste transformări. Din păcate, în ultimul timp, multe dintre speciile de amfibieni au ajuns pe cale de dispariție, așa că nu este înțelept să iei un adult din mediul lui natural. Cu toate acestea, unele rase pot fi găsite la magazinele de animale,

iar acelea sînt în regulă. Chiar dacă Neville Longbottom are ca animal de casă o broască rîioasă pe nume Trevor, amfibienii nu sînt foarte inteligenți. Poate de asta copiii de la Hogwarts au preferat alte specii de animale de companie. Totuși, broaștele rîioase trăiesc mult timp – Trevor ar putea ajunge la 40 de ani. Știi că brotacii și broaștele rîioase nu văd decît lucrurile care se mișcă?



Tarantulele

Acești păianjeni mari și păroși s-au numărat printre primele viețuitoare care au trăit pe uscat, acum mai bine de 300 de milioane de ani în urmă. În acele timpuri erau de mărimea unor buldogi! (Cred că Aragog și Shelob sînt urmașii lor...) Femelele, care sînt mai mari și mai grase decît masculii, pot trăi pînă la 25 de ani. Păianjenii nu au cap, cu atît mai puțin creier, totuși acționează cu o inteligență supranaturală. Pentru a se hrăni, își înfig colții, care sînt goi pe dinăuntru, în trupul prăzii și îi injectează acizi stomacali. Apoi, după ce intestinalele prăzii sînt dizolvate, păianjenul sugă sucurile prin propriile lui „paie”. Puii de tarantule sînt hrăniți cu greieri sau șoricea mici cît un deget.

Am avut mai multe tarantule; preferata mea a fost una mexicană cu picioare roșii, pe nume Kallisti. Învățase să mă recunoască și, cînd băgam mîna în acvariul ei, se urca ușor pe ea. Se cățara pe umărul meu și stătea acolo, urmărind tot ce se întîmplă, cu atenție și curiozitate, ținînd ridicate picioarele din față pentru a asculta (păianjenii au urechile în locul axilelor). Era o prezență puternică, impresionînd pe toată lumea care o cunoștea. De aceea, cred că tarantulele sînt animale de casă foarte bune. Un pui de tarantulă nu te va mușca decît dacă este foarte speriat și, în orice caz, veninul este inofensiv pentru oameni – e ca și cum te-ar înțepa o albină.



Lecția 4. Metamorfozare și împrumut

Nu sîntem chiar așa de îndepărtați de regnul animal precum le-ar plăcea unora să creadă. Într-adevăr, cu toată experiența și cunoștințele mele despre animale, mi se pare la fel de ușor să interacționezi cu oamenii ca și cu animalele. Fiecare are calitățile și felul lui de a fi, iar din acest punct de vedere nimeni nu greșeste. Poți înțelege mare parte a trăsăturilor esențiale ale unui animal prin simpla cunoaștere a modului de hrănire, ce mănîncă și cum obține mîncarea, dacă este *nocturn* (activ noaptea) sau *diurn* (activ ziua) sau prin cunoașterea celorlalte caracteristici ale stilului său de viață. Acest lucru este valabil și pentru oameni. Studiul oamenilor, la fel ca și studiul animalelor, este cea mai utilă modalitate de a învăța ce este răbdarea, toleranța și introspecția.

Metamorfozarea

Multe dintre lecțiile lui Merlin pentru tînărul Arthur se axau pe *metamorfozare*, acesta învățîndu-l cum să ia forma altor animale pentru a le percepe căile și înțelepciunea. Obişnuiam și eu, pe cînd eram copil, să-mi petrec o zi, poate chiar mai mult, imitînd



diferitele animale – mă mișcam ca ele, scoteam aceleași sunete, încercam să pătrund în mintea lor și să văd lumea așa cum o vedeau ele. Topăiam încolo și înapoi ca un cangur, ținând minile la nivelul pieptului. Mă țiram peste tot cu minile în șolduri ca o șopîrlă și mă strecuram pe sub diferite obiecte pe burtă ca un șarpe, cu minile pe lângă corp. Am învățat să înot ca un delfin și să mă răsucesc în apă ca o vidră (și acum înot tot așa). Călcam apăsat ca un T-Rex, lăsîndu-mă la pămînt, cu brațele strîns lipite de corp, în afară de două degete, mîrlînd și mușcînd în stînga și-n dreapta. Am mers greoi în patru labe, ca un urs, pe încheieturi, ca o gorilă, și am imitat un elefant întinzîndu-mi mina

peste umăr. Mi-am confecționat o pereche de căști de sîrmă pentru a mă putea țiri prin casă ca o furnică, cu ochii închiși, încercînd să-mi găsesc drumul doar prin atingerea obiectelor cu antenele. Ba chiar mi-am cumpărat o pereche de ochelari cu mai multe fațete, pe care i-am purtat ca să văd cum arată lumea pentru o insectă.

În ultimul timp, Morning Glory a învățat grupuri întregi de oameni cum să facă acest gen de execuții – fiecare imitînd cîte un alt animal –, cum să se țină, cum să interacționeze unii cu alții. Îți recomand și ție să încerci, mai ales cu cîțiva prieteni! Vezi dacă reușești să-ți dai seama ce animal imită fiecare.

Dacă mai adaugi măști și costume, poți duce metamorfoza la un cu totul alt nivel. Înregistrări despre „creaturi-oameni” au fost găsite peste tot în lume de-a lungul istoriei: vîrcolaci, oameni-leopardzi, oameni-urși, oameni-focă (*silkie*). Marea majoritate a acestor oameni se costumau în animale în mod deliberat și le imitau comportamentul cît mai veridic posibil. Aceasta includea și ritualuri specifice pentru suprimarea părții umane și descoperirea părții animalice – cu scopul de a deveni acel animal. Indienii din cîmpii se îmbrăcau în piei de bivol pentru a vîna bizoni și astfel de costume din piei de animale au fost elemente importante în ritualurile magice, plecînd de la ritualul grecesc *Brauraria* (ritualul ursului) și cel roman *Lupercalia* (festivalul lupului), pînă la spectacolele medievale de comedie.

Cînd locuiam la Greenfield Ranch, am crescut împreună cu Morning Glory cîțiva pui de cerb pe care i-am găsit în pădure în timpul unor plimbări. I-am hrănit cu lapte de capră și i-am culcat cu noi în pat. Cînd au crescut, au început să-și petreacă timpul pascînd cu celelalte căprioare, dar de cîte ori îi strigam, veneau galopînd după bunătați. Acum am o piele de cerb cu tot cu coarne și copite, la fel ca acelea pictate pe pereții unor peșteri vechi. Într-o toamnă, în timpul sezonului de împerechere, stăteam pe o pajiște, sub un copac, cu Kira, care devenise o căprioară minunată. Doi cerbi tineri și frumoși se luptau între ei, încercînd să o curteze. În sfîrșit, cîștigătorul veni fudul spre Kira, dar cînd mă văzu în spatele ei se opri. Își plecă capul și bătu cu copita în pămînt în semn de provocare. Am făcut și eu la fel. Ne-am scuturat coarnele unul la celălalt și am făcut cîteva fandări; el chiar mă vedea ca pe un alt cerb! Dar cînd m-am ridicat în picioare, a fost prea mult pentru el și a fugit. Mai încolo, el și Kira au rămas împreună și au avut puiul lor, pe care ea l-a adus acasă să-și cunoască „bunicii”.

Împrumutul

Ea împrumuta... Puteai călători prin mințile animalelor și ale păsărilor... conducându-le ușor, puteai vedea prin ochii lor. Bunica Weatherwax pătrunsese de multe ori prin canalele conștiinței aflate în preajmă. Pentru ea, acest lucru era esența vrăjitoriei. Să vezi prin ochii altcuiva...

...prin ochii jințarilor, să vezi scurgerea greeaie a timpului de-a lungul trecerii rapide a unei zile, mințile lor călătorind mai repede ca fulgerul...

...să ascuți prin corpul unui gândac, pentru că lumea este un model tri-dimensional făcut din vibrații...

...să vezi cu nasul unui cîine, toate mirosurile acum culori...

Dar exista un preț. Nimeni nu-ți cerea să-l plătești, dar simpla absență a cererii se transforma într-o obligație morală. Aveai tendința să nu lovești. Săpai ușor. Hrăneai cîinele. Plăteai. Îți păsa; nu pentru că era un gest amabil sau generos, ci pentru că era corect. Nu lăsați nimic în afară de amintiri, nu luați nimic în afară de experiență.

(Terry Pratchett, *Lords and Ladies*, p. 52)

Împrumutul este arta de a pătrunde prin vis în mintea unui animal, astfel încât să simți ce simte el și să vezi ce vede el. Acesta este cel mai puternic tip de metamorfoză, o tehnică pe care o învață puțini și doar după mult exercițiu. Când practici împrumutul, intri într-o transă adîncă, lăsîndu-ți corpul într-o completă stare de inconștiență, acest lucru permițîndu-ți să te trezești în corpul gazdei alese. Împrumutul este experiența supremă pe care o poți trăi cu animalul de casă cu care ai împărtășit cea mai profundă conexiune, călătorind în mintea lui în timp ce el își face plimbările. Dar împrumutul des și prelungit poate prezenta un pericol – poți uita cum să te întorci în corpul tău omenesc! Niciodată să nu cazi prea adînc în acest tip de transă fără să-ți păzești corpul fizic – poți chiar să vorbești cu cineva să te „trezească”.

Chemarea

Înainte de a încerca împrumutul, ar trebui să înveți *chemarea* – să aduci un animal la tine. Cel mai ușor este să începi, evident, cu animalele tale de casă. Învață să le strigi nu numai după numele pe care le-ai dat, ci și după sunetele pe care le scot. Sunetele de chemare de bază pentru majoritatea animalelor sînt cele scoase de mame și pui cînd sînt despărțiți. Învață să le imiți foarte bine și animalele îți vor răspunde la fel. Dacă vei urmări documentare despre animale la televizor sau dacă vei petrece mult timp în pădure, vei auzi astfel de sunete. Ai mai putea analiza înregistrări cu sunete de animale pe care le găsești la bibliotecă. În plus, există și instrumente speciale de chemare pentru rațe, gîște și curcani.

Totuși, cînd strigi animalele, nu este suficient să scoți sunetul care trebuie. Pentru multe animale, limbajul trupului este mult mai important. Acesta este secretul îmblînzitorilor de cai. Animalele cu sensibilitate psihică răspund și la imagini sau emoții

proiectate mental. Vizualizează mîncarea lor preferată sau alte animale din aceeași rasă – cum ar fi perechea, puii, turma etc. Cheamă fluturii prin vizualizarea unor flori. Și întotdeauna să ai gînduri calde, pline de dragoste, binevoitoare, liniștitoare la adresa animalelor.

Lecția 5. Bestiarul natural

Bestiarele medievale vorbeau despre animale la modul *alegoric*, ca despre lecții ce trebuie învățate. În continuare, aș vrea să alcătuiesc un bestiar modern al citorva animale ce trăiesc în natură (despre animalele mitice voi vorbi în 7.IV).

Ursul

Ursul nu vrea altceva decît să fie lăsat în pace. În timpul iernii, cînd zăpada acoperă pămîntul, ursul hibernează și, datorită grăsimii acumulate vara, timp de patru luni nu are nevoie de mîncare. În adîncul peșterii sale, ursoaica străbate tărîmul Visării, dar în același timp dă naștere puilor și îi îngrijește în vreme ce doarme. Primăvara, ea renaște, aducînd la lumină o nouă viață odată cu trezirea sa. Ursoaica este o mamă și o protectoare foarte bună și ne învață ce este puterea și curajul. Amerindienii consideră ursul un om cu haină de blană.



Coiotul

Coiotul este un mare pișicher. Cea mai mare plăcere a lui este să-și demonstreze inteligența superioară, rîzînd de toată lumea cînd șmecheriile îi reușesc. Dar își joacă fete și lui însuși, la fel cum face și cu ceilalți, căzînd mereu în propriile-i capcane și niciodată învățîndu-se minte – spre deosebire de noi ceilalți! Coiotul este unul dintre puținele animale sălbatice al căror număr este în creștere, în ciuda faptului că este mereu prins în capcane.



Fluturile

Datorită faptului că fluturile se *metamorfozează* (se transformă) din omidă, trece prin stadiul de crisalidă și ajunge o minunată floare zburătoare cu aripi de petale, oamenii din toată lumea l-au asociat cu ideea de Suflet, care țîșnește din coconul-mamă sau din cadavrul învelit într-un giulgiu. Într-adevăr, termenul grecesc *psychê*, care înseamnă „suflet”, denumește și fluturile, dar și zeița iubită de Eros, zeul dragostei. În China, fluturile este simbolul unei căsnicii fericite și pretutindeni reprezintă transformarea. Fluturii și molii se numără printre puținele viețuitoare care pot vedea ultravioletele (lumina neagră), iar unele flori și-au dezvoltat o fluorescență ultravioletă pentru a le atrage.



Pasărea colibri

Micuțele colibri pot zbura repede ca fulgerul în orice direcție – sus, jos, în față sau în spate. Se pot opri într-o clipită și pot plana fără să se miște. Odată am întrebat un șaman din tribul indian Quechua din Perù de



ce sînt atît de multe imagini cu păsări colibri gravate pe pietre sau cusute în tapiserii. Mi-a zis: „Marele Condor plutește în înaltul cerului. Se gîndește: «Sînt stăpinul lumii; lumea și viețuitoarele ei sînt mai prejos de mine». Apoi, deodată, apare o creatură micuță care se învîrte atît de repede împrejurul lui, încît nici nu o distinge. «Ce-i asta?», se întreabă. Este pasărea colibri. Noi, cei care ne-am născut aici, sîntem ca pasărea colibri. Marii stăpîni încăși și conducătorii spanioli nici măcar nu ne observă. Dar sîntem peste tot”.

Șopîrla

Multe șopîrla au cozi lungi și frumoase, care sînt atașate foarte lejer de trupul lor, fiind menite să se rupă ușor. Dacă un prădător prinde o asemenea șopîrlă, se trezește doar cu coada răsucită, în timp ce șopîrla scapă ascunzîndu-se sub o piatră. În timp, îi va crește o coadă nouă. Un vrăjitor înțelept va avea întotdeauna o „coadă de șopîrlă” – ceva minunat, de care este foarte mîndru, dar pe care, la nevoie, îl poate abandona fără nici o remușcare. Întrucît îi place să se încălzească la soare pe o piatră, șopîrla este considerată o mare visătoare, iar magia sa te poate ajuta să pătrunzi pe tărîmul Visării.



Păunul

În mod sigur, păunul este creatura cel mai spectaculos de *ostentativă* (care bate la ochi, țipătoare, strălucitoare) de pe planetă. Oare cine ar putea rivaliza cu evantaiul său de ochi irizați, strălucitori, care măsoară 180 cm în diametru? Dar plătește un preț scump pentru frumusețea sa, deoarece coada lui splendidă îl trage în jos cînd zboară și astfel este zărit și capturat cu ușurință de prădători. Dar, cu prețul acestui sacrificiu, păunul asigură supraviețuirea femeii și a puilor săi, care trec neobservați datorită camuflajului cafeniu.



În legendele grecești, păunul era pasărea Herei, geloasa regină a zeilor olimpici, care îl folosea pentru a supraveghea lumea. Ochii din coada sa, care vîd pretutindeni, vin de la Argus, titanul cu o sută de ochi. În Est, păunul este simbolul roialității, al demnității și al autorității. Poetul roman Ovidiu afirma despre păun că poartă stelele în coada sa, simbolizînd nemurirea. Despre țîpătul său ascuțit și straniu se spune că vestește ploaia.

Oposumul

Morning Glory spune despre oposum că este un *anacronism* (vechi supraviețuitor) foarte creativ. Străbate Pămîntul, cu pasu-i legănat, încă din vremea dinozaurilor. Oposumii au trăit să vadă dispariția multor creaturi mărețe, în timp ce ei încă își duc cumînți viețile lor scurte. Cînd ești oposum, toată lumea este împotriva ta... chiar și cei din propria-ți specie. Oposumul este un animal solitar, nu face parte dintr-un grup social. Doar mama și puii împîrțesc o anumită legătură, care dispare cînd aceștia sînt destul de mari pentru a se descurca singuri.



Dar cum poate un asemenea animal neajutorat să supraviețuiască într-o lume atît de dură? Răspunsul este magia oposumului. Oposumul are trei trucuri: 1. este o mamă foarte bună, care se luptă pentru puii ei; 2. mîncă *orice*; 3. leșină cînd un prădător îl atacă, prefăcîndu-se mort. Datorită acestei ultime lecții, oposumul este considerat un șmecher. El ne învață puterea de a ceda. Trăiește ușor pe Pămînt, nu are nevoie de mîndrie, curaj sau inteligență pentru a fi înțelept sau pentru a supraviețui pe scara evoluției.

Corbul

Corbul este cea mai inteligentă pasăre. Multe înregistrări remarcabile îi atestă înțelepciunea. Corbul este mesagerul și magicianul și reprezintă toate lucrurile magice. În cultura amerindiană, el este un șmecher înțelept, care ne duce magia la bun sfârșit și ne îndreaptă rugile spre zei. Odin, stăpînul chior al familiei *Aestr* (zeii nordici) și iscusit într-ale magiei, are doi corbi, *Huginn* („gînd”) și *Muninn* („amintire”). Ei călătoresc prin lume, apoi se întorc și povestesc tot ce au văzut sau au aflat. Corbii oferă sfaturi înțelepte celor care știu să-i înțeleagă. Datorită tendinței de a zbura seara înspre casă la culcare, corbii îi îndreptau pe marinari spre port. Dar dacă toți corbii părăsesc în grabă o zonă, e semn de secetă sau foamete.



Șarpele

Pe lingă forma ondulată, o altă caracteristică impresionantă a șarpelui este capacitatea sa de a se reinnoi prin năpîrlire – dobîndind astfel, în aparență, nemurirea. Unii șerpi pot trăi mult timp și ajung să fie foarte mari – cel puțin 9 m în cazul pitonului sau al anacondei. În plus, a fost găsită fosila unui șarpe uriaș din Cretacic (*Madtsioia*) care putea doborî un dinozaur.



În comparație cu trupul mare și musculos, capul șarpelui este destul de delicat și vulnerabil; maxilarul său prezintă articulații multiple, care îi permit să înghită o pradă mult mai mare decît el. Pentru a evita orice rănire, șarpele își imobilizează prada și o ucide fără luptă, prin strangulare necrutătoare ori prin injectarea unei otrăvi letale. Ochii săi nemișcați și fără gene par a hipnotiza prada, imobilizînd-o. Șarpele avansează prin mișcări ondulate sau prin contracții scurte ale solziilor stomacali, asemănătoare șenilelor unui tanc. Dar nu poate merge înapoi.

Deoarece se tirăște prin văgăuni pentru a ajunge în Lumea Cealaltă, șarpele este mesagerul care leagă cele două tărîmuri, al Viilor și al Morților. Datorită năpîrlirii, el simbolizează vindecarea, reinnoirea, renașterea, cunoașterea secretă și sexualitatea. În vechea insulă Creta, în Egipt, în Grecia și la Roma, șerpii erau adăpostiți în temple și sub case pentru a controla înmulțirea șoarecilor și a șobolanilor purtători de boli.

Păianjenul

Imediat după ce sparg coaja oului, puii de păianjen se cațără într-un loc înalt și încep să țesă niște fire lungi (fungei), după care se lasă purtați de vînt pe deasupra pămîntului, pentru ca, mai apoi, să aterizeze ușor într-un loc nou care le va deveni casă. Oriunde s-ar duce, ei continuă să-și țesă pînza. Pînza de păianjen este cel mai rezistent material din lume – mai rezistent decît cablul de oțel. Privesc antenele satelit de pe acoperișuri și apoi pinzele de păianjen din iarbă și grădină și mă întreb: „Ce semnale prind ei? Oare păianjenii țes o pînză universală pentru Gea?”.



În legende grecești, Arachné (de la care avem denumirea științifică a păianjenilor – *arahnide*) era o țesătoare al cărei talent a atras invidia zeiței Atena, aceasta transformînd-o în păianjen. Alții spun că păianjenii au țesut lumea, universul, primul alfabet și firele destinului. El ne învață magia creativă a relaționării în viața și destinul nostru.

Chinezii spun: „O casă fără păianjeni este blestemată de zei”. Micuțul și sociabilul tău păianjen de casă muncește din greu pentru a-ți feri casa de gîndaci scîrboși și chiar de alți păianjeni mult mai periculoși. Dar cînd pînza se prăfuiește atît de tare încît devine

vizibilă, trebuie curățată, pentru că nu mai poate prinde muște. Folosește o paletă pentru a întoarce pinzele vechi, avînd grijă să nu rănești păianjenul. El va începe bucuros apoi să țeară noi pinze invizibile. Să nu omori *niciodată* intenționat un păianjen, decît dacă este o Văduvă Neagră sau un păianjen pustnic cafeniu (în Statele Unite); învață să-i recunoști și să-i eviți. Dar dacă trăiești în Australia, nu te mai chinui – aproape *toți* păianjenii de acolo sînt mortali!

Broasca-țeastoasă

Unele mituri ale creației afirmă că lumea este, de fapt, carapacea unei țestoase uriașe. Autorul nostru preferat, Terry Pratchett, a scris multe cărți despre *Discworld*, o lume în formă de clătită susținută de patru elefanți enormi, care călătoresc pe spatele unei țestoase spațiale gigantice pe nume A'Tuin.

Țestoasa este complet în siguranță în interiorul carapacei sale. Nimic nu o poate răni, atît timp cît nu iese afară. Fără a-și asuma vreun risc, ea poate trăi timp de secole... sau, cel puțin, poate exista. La fel ca țestoasa, și tu îți poți construi un scut pentru a te apăra de suferințele și nedreptățile unei lumi crude. Și dacă, la fel ca țestoasa, acționezi precaut și nu-ți asumi riscuri, nimic bun sau rău nu ți se va întîmpla. Cu toate acestea, progresul perseverent al țestoasei prin viață, ca în cursa dintre țestoasă și iepure, ne poate învăța o lecție de viață: „Poți cîștiga cursa fără grabă și cu perseverență”.



Lupul

În haită, doar cuplul *alfa* (primul) se împerechează și face pui, iar acel cuplu rămîne împreună toată viața. Ei sînt conducătorii haitei. Lupul dovedește o loialitate profundă față de partenerul său și față de haita-familie, de care este legat fie prin legături de sînge, fie prin căsătorie. Oricum, așa cum există cuplul alfa, tot așa există și cuplul *omega* (ultimul), care se află pe ultima treaptă a ierarhiei sociale și este mereu agresat. Lupul este esența sălbăticiei neîmblinzite, la fel cum descendentul său, ciinele, este simbolul domesticirii. Lupul ne învață ce înseamnă loialitatea și încrederea în sine.



Lecția 6. Mottourile animalelor

(de Morning Glory Zell-Ravenheart)

Fiecare specie de animal ne poate învăța o lecție de viață, dacă sîntem capabili să o înțelegem cu adevărat. Iată alte cîteva lecții ale animalelor din natură, scrise sub forma unor mottouri după care trăiesc și se ghidează. Ia-le în considerare dacă alegi (sau ai fost ales de) unul dintre aceste animale ca totem. Apoi află tot ce poți despre acel animal pentru a descoperi *de ce* se ghidează după acel motto!

Albina: „Fii o parte a comunității și vei avea de cîștigat din puterea și înțelepciunea ei, devenind mai mult decît suma părților sale”.

Cameleonul: „Integrează-te foarte bine în mediul înconjurător, astfel încît să nu fie nevoie de putere sau rapiditate pentru a supraviețui”.

Delfinul: „Grația, veselia și cheful de joacă te unesc cu mediul de viață”.

Vulturul și șoimul: „Vezi departe și plănuiește; astfel, înălțimea și iuțeala nu te vor distruge”.

Crabul cu cochilie de melc: „Adaptează-te la mediul înconjurător și învață să folosești totul în avantajul tău”.

Pisica de casă: „Cazi la învoială în funcție de condițiile tale”.

Leul: „Frumusețea, puterea și cooperarea sunt cheia succesului”.

Maimuța: „Dacă ești îndeajuns de inteligent și de drăgălaș, toți ceilalți te vor suporta când ești enervant”.

Caracatița: „Flexibilitatea este cea mai bună protecție și cel mai mare avantaj”.

Sconcul: „Cîteodată, a nu fi popular nu este cel mai rău lucru”.

Veverița: „Transformă-ți munca într-o joacă și viața va fi frumoasă în fiecare zi”.

Cerbul: „Ascultă vântul cu tot trupul și, mai ales, cu inima și vei învăța să alergi cu iuțeala gândului”.

Secțiunea a II-a. Cosmologia (magia violetă)

Lecția 1. Introducere: artele cerești

Am fost fascinați de cer cu mult înainte de a descoperi focul. Chiar și animalele sînt influențate de ciclurile solare și de fazele Lunii. Lupii urlau la luna plină cu mult înainte ca strămoșii noștri să meargă în două picioare. Marea cupolă a cerului nopții - *Sfera Celestă* - care înconjoară mica noastră lume a fost mereu un obiect de studiu pentru vrăjitori și magicieni. Am „unit punctele” pentru a forma constelații, înălțînd astfel miturile și legendele la cer. Poziția fixă a Stelei Polare pe cerul care se rotește deasupra noastră reprezintă un punct sigur de orientare în toate anotimpurile. Mișcările Soarelui, Lunii și ale planetelor prin semnele zodiacului ne-au ajutat să creăm calendare, primul nostru mod de măsurare a timpului și una dintre primele forme de divinație.

Evenimentele cerești (*celeste*), precum ploile de meteoriți, cometele, eclipsele de Soare și Lună sau aurora boreală ne aprind imaginația. Uneori, asemenea „fulgerelor zeilor”, meteoriții cad pe Pămînt, aducînd daruri neașteptate. Meteoriții sînt adeseori alcătuiți dintr-un metal ciudat, diferit de oricare altul cunoscut pe Pămînt: aliajul nichel-fier rezistent la rugină - baza primelor noastre arme din fier. Acest metal poate fi chiar magnetizat (ca *magnetul natural*), avînd proprietăți magice ciudate, spre deosebire de oricare altul de pe Pămînt.

Astronomia („clasificarea stelelor”) este cea mai veche știință. Curțile regale din Babilon, Egipt, China și Europa aveau astronomi profesioniști cu mult înaintea apariției zoologilor, geologilor sau botaniștilor. Vechile tăblițe și sculpturi sumeriene arată că mișcările planetelor erau observate și notate cu atenție înainte de anul 3000 î.Hr. Cele trei mari piramide din Egipt erau aliniate întocmai pentru a corespunde celor trei stele din centura lui Orion, cu fluviul Nil reprezentînd Calea Lactee. Stonehenge și roțile medicale indiene erau poziționate pentru a marca schimbarea periodică a poziției Soarelui la răsărit și a stelelor mai strălucitoare.

Primul telescop astronomic a fost construit în 1608 de către Galileo Galilei (1564-1642). Privind îndelung cerul, acesta a descoperit un an mai tîrziu cei mai mari patru sateliți naturali care orbitează planeta Jupiter și i-a numit Io, Europa, Ganymede și Callisto. Considerîndu-i un model pentru sistemul solar, Galileo a afirmat că și Pămîntul se învîrte în jurul Soarelui. Din cauza acestei idei radicale, Biserica l-a judecat și l-a condamnat pentru erezie.

Încă din acea perioadă, telescoapele au fost instrumente prețuite de vrăjitori. Chiar și unul destul de ieftin te ajută să vezi sateliții lui Galilei, inelele lui Saturn, craterele

lunare, nebuloasa înclără din Lyra Beta și galaxia Andromeda. Dacă nu ai un telescop, și cu un binoclu bun poți vedea multe minunății cerești.

În timp, numeroase întrebări esențiale au captat atenția tuturor celor care studiază cerul. Adevărul încă mai e undeva acolo... așteptând explorările și descoperirile viitoare.

- Care este originea Universului? A avut un început sau a fost dintotdeauna?
- Câte sisteme planetare există în jurul altor stele – mai ales planete ca a noastră?
- Există viață altundeva în sistemul solar? Dacă nu, de ce este Pământul diferit?
- Există oare viață în afara sistemului solar – în special forme de viață inteligente? Mai există cineva acolo sau sîntem singuri în întuneric?

Lecția 2. Glosar de termeni astronomici

Afeliiu : punctul cel mai îndepărtat de Soare pe orbita unei planete, comete etc.

Coroana solară : stratul fierbinte extern al atmosferei Soarelui, compus din gaze ionizate foarte difuze, supraîncălzite, care se extind în spațiul interplanetar. Gazele fierbinți din coroana solară dau naștere *vîntului solar*.

Fisiune : dezintegrarea nucleelor atomice mai grele în nuclee mai ușoare. În cazul atomilor grei (de exemplu, uraniu și plutoniu), acest proces va elibera energie. Centralele nucleare produc energie prin fisiune.

Fuziune : combinarea de elemente mai ușoare în elemente mai grele. În cazul elementelor mai ușoare (de exemplu, hidrogen, heliu), acest proces eliberează energie. Stelele produc energie prin fuziune și tot prin fuziune încearcă cercetătorii să producă energie pe Pământ.

Heliosferă : reprezintă porțiunea vastă care începe de la suprafața Soarelui și se întinde pînă la limitele sistemului solar, depășind cu mult orbitele celor mai îndepărtate planete.

Ion : un atom care are o sarcină electrică prin pierderea sau cîștigarea unuia sau mai multor electroni.

An-lumină : mod de măsurare a distanței, nu a timpului, bazat pe distanța parcursă de o particulă de lumină într-un an. Dat fiind că lumina are o viteză de 299 728 km/s, un an-lumină are aproximativ $9,46 \times 10^{12}$ km.

Orbită : calea pe care o urmează un corp (de exemplu, Pământul) în mișcarea sa de revoluție în jurul altui corp (de exemplu, Soarele).

Periheliu : punctul cel mai apropiat de Soare pe orbita unei planete, comete etc.

Revoluție : mișcarea unui obiect în jurul unui corp mai mare, ca de exemplu cursul anual urmat de Pământ în jurul Soarelui.

Rotatie : rotirea unui corp în jurul propriei axe, asemenea unui titirez.

Lecția 3. Soarele

Soarele (*Sol*) reprezintă **nucleul** (centrul) sistemului nostru solar. Este o sferă aprinsă de gaz și plasmă în jurul căreia orbităm la o distanță de 150 de milioane de kilometri. Soarele nostru



este o stea de mărime mijlocie, cu un diametru de aproximativ $1,392 \times 10^6$ km. Dacă Soarele ar fi gol, mai mult de un milion de planete ca Pământul ar încăpea în el cu ușurință. Densitatea lui e doar de $1\frac{1}{2}$ ori mai mică decât cea a apei.

Asemenea altor stele, Soarele „pulsează”, creînd astfel un ciclu de *pete solare* care durează 11 ani. Petele solare sînt niște găuri întunecate în straturile exterioare, care pătrund adînc în interiorul mai rece. Totuși, din 1645 pînă în 1715 nu au fost observate astfel de pete solare. Numită *Maunder Minimum*, această perioadă s-a caracterizat prin temperaturi extrem de scăzute în emisfera nordică a Pământului. Cauza ei rămîne necunoscută.

Suprafața vizibilă a Soarelui se numește *fotosferă*. Următoarele straturi spre exterior sînt *cromosfera*, apoi *coroana solară*. Fiecare strat este mult mai fierbinte decât cel inferior. Gazele foarte fierbinți din coroană produc *vîntul solar*, care suflă mai departe de planete, în mari unde spiralate. La intervale regulate, din fotosferă, în jurul regiunilor mai reci de pete solare se produc *erupții solare* gigantice. Unele erupții ating o înălțime de peste 96 500 km. Deși durata erupțiilor variază doar între cîteva minute și cîteva ore, acestea sînt unele dintre cele mai puternice fenomene din sistemul solar.

Se consideră că interiorul Soarelui este un reactor nuclear gigantic ce transformă hidrogenul („născut din apă”) în heliu („materie solară”, numit după *Helios*, zeul Soarelui la greci) la o temperatură de milioane de grade. Patru milioane de tone de materie se transformă în energie în fiecare secundă. Totuși, astfel de reacții nucleare ar trebui să producă mari cantități de particule subatomice, numite *neutroni* – nici o astfel de particulă nu a fost însă detectată ca provenind de la Soare. În plus, interiorul Soarelui este cu mii de grade mai rece decât straturile exterioare, coroana fiind cea mai fierbinte. Pentru a explica aceste anomalii, unii oameni de știință iau în considerare teorii alternative de mecanică solară. Cea mai promițătoare dintre teorii aduce în discuție descărcările electrice din plasma coroanei solare, ca și cum Soarele ar fi o sferă gigantică de plasmă.

O *plasmă* electrică reprezintă un nor de ioni și electroni care pot produce uneori lumină și se manifestă într-un mod ciudat. Exemple obișnuite de plasmă electrică sînt neoele, fulgerele și aparatele de sudat cu arc electric. Plasma umple tot spațiul în care se află sistemul nostru solar. Chiar și vîntul solar este o plasmă. Întreaga noastră galaxie, Calea Lactee, este formată în principal din plasmă. De fapt, 99% din întregul univers este plasmă!

Soarele generează o vastă sferă magnetică numită *heliosferă*, care conține sistemul solar, vîntul solar și întregul cîmp solar magnetic. La marginea exterioară a heliosferei, numită *heliopauză*, vîntul solar întîlnește plasma interstelară care ne străbate galaxia. Aceasta este adevărata limită a sistemului solar.

Lecția 4. Eclipsele

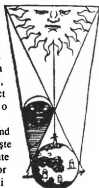
În vechime, o eclipsă – în special de Soare – era privită cu o frică puternică, fiind considerată semn rău. Pe lângă citirea în stele pentru a prezice schimbarea anotimpurilor – ca și momentul potrivit pentru semănat, inundații, secete și sărbători religioase –, una dintre cele mai importante responsabilități ale astronomilor profesioniști era să prezică eclipsele. O legendă povestește despre doi astronomi chinezi care nu au reușit să prevădă o eclipsă în 2136 î.Hr. și au fost condamnați la moarte ca șarlatani.

Deși Soarele gigantic se află la o distanță de 150 de milioane de kilometri de Pământ, mica noastră Lună (cam de mărimea Statelor Unite sau a Australiei) se află la o distanță de doar 383 000 de kilometri de planeta noastră. Faptul că diametrele vizuale ale Soarelui și Lunii văzute de pe Pământ au exact aceeași mărime e doar o coincidență cosmică uimitoare. Astfel, când Luna trece exact între Pământ și Soare, ea acoperă perfect fața Soarelui, oferindu-ne o *eclipsă solară* totală. La fel, când Luna se află exact în spatele nostru, trece prin umbra Pământului, iar noi vedem o *eclipsă lunară*.

O eclipsă este un spectacol cosmic extraordinar. Atunci când umbra Pământului trece peste fața Lunii, lumina care întâlnește praful din atmosfera noastră oferindu-ne apusuri splendide poate conferi Lunii o culoare roșie ca sângele. Dar cel mai uimitor spectacol este eclipsa totală de soare. În acest caz, umbra Lunii trece peste fața Pământului urmind o traiectorie îngustă. Dacă te poți afla în centrul acestei traiectorii – așa cum mi s-a întâmplat mie – vei vedea valuri de umbre îndreptându-se spre tine, ca și cum ai fi sub apă. Discul negru al Lunii transformă Soarele într-un inel care se tot îngustează, până când, în ultimul moment, lumina solară care mai poate fi percepută strălucește ca un diamant (de fapt, acesta este efectul „inelului de diamant”).

Urmează apoi momentul eclipsei totale, când Luna acoperă complet discul solar și rămii în umbra lui. Dintr-odată, cerul se întunecă complet, iar stelele încep să strălucească. Păsările se sperie și se pregătesc de culcare. Vacile mugesc și se întind pe jos. O lumină aurie, dată de umbra lunară, strălucește în orizontul îndepărtat. În jurul Soarelui întunecat, coroana solară luminează cerul într-o aură de flăcări ultraviolete nepămîntești. Arată exact ca irisul unui mare ochi cosmic, cu pupila neagră în centru. Ai impresia că privești direct în Ochiul lui Dumnezeu. Această imagine a fost reprezentată din timpuri străvechi și apare pe spatele bancnotei americane de un dolar. Dacă vrei să vezi fotografiile cu eclipse de o frumusețe incredibilă, intră pe www.mreclipse.com/MrEclipse.html.

Următoarea eclipsă totală de Soare vizibilă din America de Nord va avea loc pe 21 august 2017. Aceasta va traversa Statele Unite pe o diagonală din Portland (Oregon), prin St. Louis (Missouri), Nashville (Tennessee), până în Charleston (Carolina de Nord). Să n-o pierzi! Următoarele eclipse vizibile din America de Nord vor avea loc pe 8 aprilie 2024, 23 august 2044 și 12 august 2046. Trebuie să porți ochelari din milar, special construiți pentru eclipse, pentru a te putea uita direct la Soare; *NU încerca să privești Soarele fără astfel de ochelari!*



*Eclipsă de soare
(secolul al XVI-lea)*

Lecția 5. Aflarea orei după Soare și stele

De la ani la anotimpuri, la luni, zile și ore, minute și secunde, toate noțiunile noastre despre timp se bazează pe mișcările vizibile de pe cer. Majoritatea acestor mișcări sînt provocate de Pământ, în mișcarea sa de rotație în jurul propriei axe și în mișcarea de revoluție în jurul Soarelui. Luna se învîrte în jurul Pământului într-un ciclu lunar regulat,

iar planetele vizibile se mișcă la rîndul lor de-a lungul stelelor. În timp ce Soarele traversează cerul, cadranele solare indică timpul după umbra unui băț sau a unei linii (*gnomen*). Orelle sînt indicate pe măsură ce umbra ajunge la diferitele semne de pe cadran.

Îți poți da seama în cît timp va apune Soarele dacă ții mina în fața ochilor, cu degetele în unghi drept, în felul următor: fiecare deget marchează aproximativ 7 minute și jumătate, toate patru degetele marcînd jumătate de oră. Ține mina în așa fel încît partea de jos să fie la orizont și, măsurînd cu degetele cît de sus e Soarele pe cer, poți estima cu destulă exactitate cîte minute mai sînt pînă la apus. Eu folosesc mereu șmecheria asta.

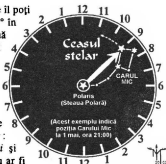
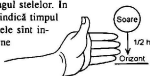
Însă, în timpul nopții, întreg cerul poate fi folosit ca un mare ceas, dacă știi cum. Steaua Polară reprezintă punctul central, iar „acul de ceasornic” este Carul Mic. Întregul cer se învîrte în 24 de ore, astfel încît ceasul imaginar trebuie să arate un număr dublu de numere, ca și cum un ceas obișnuit ar fi marcat la fiecare jumătate de oră. Ceasul stelar arată ora în direcția opusă acelor de ceasornic. Pentru a-l citi, desenează un ceas marcat cu 24 de ore, după cum se vede mai jos.

Marchează apoi poziția Carului Mic imediat ce îl poți vedea și notează ce oră este (acesta va avansa cu 1° în fiecare noapte, așa că va trebui să desenezi o nouă diagramă de fiecare dată cînd vrei să repeți operația). Apoi, toată noaptea nu trebuie decît să privești stelele și să le compari pozițiile cu cadranul pe care l-ai desenat. Cînd Carul Mic va fi străbătut un sfert din cadran, vei ști că au trecut 6 ore!

Pentru a măsura timpul, astronomii au creat multe instrumente uimitoare care imită mișcarea astrelor: *cadrane solare*, *astrolabi*, *planisfere*, *planetarii* și *sfere armilare*. Nici un studiu despre vrăjitorie nu ar fi complet fără unul sau mai multe instrumente de acest gen. Iată cîteva dintre cele mai grozave invenții aflate în camera mea de lucru:

Cadranele solare – pe lângă obișnuitul cadran solar de grădină, mai există multe alte tipuri. Eu am mai multe cadrane solare de buzunar și am construit unele mai mari, care pot fi folosite afară. Am și o carte extraordinară, plină de tipare și schițe pentru diferite tipuri de cadrane solare, inclusiv un simplu armiliu de hârtie. Cartea se numește *The Great Sundial Cutout Book* și este scrisă de Robert Adzema și Mablen Jones.

Sfera armilară – reprezintă un model ingenios al poziției Pămîntului în anotimpuri diferite în relație cu constelațiile zodiacului. L-ai văzut probabil în multe desene vechi ale vrăjitorilor. Pămîntul este reprezentat ca o mică minge în centrul unei sfere cu inele care reprezintă Ecuatorul, Tropicul Racului, al Capricornului și Cercurile Arctic și Antarctic. O săgeată aflată în centrul sferei indică Steaua Polară. O bandă marcată cu semnele zodiacului înconjoară sfera în poziția planului eclipticii și totul se poate roti



intr-un cadru nemișcat, marcat cu datele anului. Directorul Școlii de magicieni Hogwarts, Albus Dumbledore, are zeci de astfel de obiecte în biroul său. Și tu poți construi unul după tiparul din *The Great Sundial Cutout Book*.



Planetariul – este un model în miniatură al sistemului solar, cu Soarele în mijloc și toate planetele (uneori chiar și sateliții naturali) fixate pe brațe și traiectorii ce înconjoară Soarele pe orbite circulare. Albus Dumbledore are un planetariu mare chiar în mijlocul salonului. Poți construi cu ușurință un planetariu mobil, cu o minge aurie în mijloc care să reprezinte Soarele și cu bile pictate de diferite mărimi, care să reprezinte planetele, agățate pe un suport cu fire de sîrmă sau un suport de bambus. Am făcut un astfel de planetariu pentru un proiect științific la școală și ani de zile l-am păstrat atîrnat de tavan.



Lecția 6. Planetele etc.

*Adu-ți aminte că te afli pe o planetă care se mișcă
Și gravitează cu 1 500 de kilometri pe oră...
Care orbitează cu 150 de kilometri pe secundă, așa se spune,
Un soare care-i sursa întregii noastre forțe.*

Monty Python (*The Meaning of Life*)

Cele nouă planete cunoscute gravitează în jurul Soarelui, iar peste 100 de sateliți naturali orbitează în jurul lor. În funcție de distanța față de Soare, planetele sînt : Mercur, Venus, Pămînt, Marte, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun și Pluto. Primele patru și Pluto sînt planete stîncoase, la fel ca Pămîntul, și sînt numite lumi *terestre* („pămîntești”). Venus și Marte au și atmosfere, munți și alte forme de relief. Planetele mai îndepărtate (în afară de Pluto) sînt niște uriași *coloși gazoși*, fără o suprafață definită, doar cu nenumărate straturi de nori, de o adîncime de mii de kilometri, care devin din ce în ce mai dense, lichide și, în final, solide.

Pe lângă planete și sateliți, sute de comete de gheață se mișcă în sistemul solar pe orbite alungite. Există și un mare număr de corpuri cerești mai mici, de la meteoriți de dimensiuni reduse pînă la asteroizi de mărimea statului Texas. Aproximativ un miliard de astfel de corpuri formează „centuri” exterioare de pietre, gheață și fragmente de roci care înconjoară sistemul nostru solar, din ele formîndu-se toate cometele. Aceste zone sînt cunoscute sub numele de *Centura Kuiper* și *Norul Oort* (numite după astronomii olandezi Gerard Kuiper și Jan Oort), iar limita lor exterioară se află la o depărtare de doi ani-lumină ! Toate aceste planete și corpuri cerești se află în centrul cîmpului gravitațional al Soarelui.

Regula Titius-Bode

În secolul al XVIII-lea, doi astronomi – Johann Titius și Johann Bode – au descoperit o formulă numerică cu ajutorul căreia au calculat mărimea orbitelor planetare. Folosind distanța dintre Soare și Pământ drept reper, distanță numită *Unitate Astronomică* (UA), astronomii pot calcula distanțele celorlalte planete raportate la ea. Titius și Bode au observat următorul tipar : au luat cifra 0, apoi 3 și au început să dubleze – 0, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 192, 384, 768. Au adăugat apoi 4 la fiecare număr și au împărțit numărul obținut la 10. Rezultatul aproxima orbitele planetare reale în UA (vezi tabelul).

În vremea lui Titius și Bode, centura de asteroizi, Uranus, Neptun și Pluto nu fuseseră încă descoperite. Totuși, Regula Titius-Bode prevedea o planetă între Marte și Jupiter, planetă care s-a dovedit mai apoi a fi centura de asteroizi. Unii astronomi consideră că asteroizii au făcut parte dintr-o planetă care a explodat, și au numit-o *Krypton*, după lumea mitică a lui Superman. Regula Titius-Bode prevedea, de asemenea, o altă planetă în afară de Saturn, care s-a dovedit a fi Uranus. Neptun însă nu prea se potrivește tiparului, iar Pluto nu se încadrează deloc în acesta.

Pentru a-ți da seama care sînt distanțele în sistemul solar, ia o bucată subțire de lemn (o șipcă) lungă de cel puțin 40 cm. La un capăt al șipcii fixează o piuneză mare galbenă. Apoi, folosind distanțele UA drept centimetri, fixează piuneze colorate în șipcă la distanțele respective. Pământul va fi o gămălie albastră la un centimetru de piuneza Soare, iar Pluto se va afla la o distanță de 39,44 cm !

Îți voi prezenta acum un tabel care conține informații esențiale pentru cele nouă planete și centura de asteroizi. Distanțele medii față de Soare și diametre la Ecuator se măsoară în milioane de kilometri ; AU reprezintă unitatea astrologică ; diametrele la Ecuator sînt redată în kilometri ; masa, volumul, lungimea anului (revoluția) sînt comparate cu cele ale Pământului ; lungimea zilei (rotația) se măsoară în ore. Numărul sateliților este cel cunoscut pînă în ianuarie 2003. Ultima intrare indică cît ar cîntări pe aceste planete o persoană care are pe Pământ aproximativ 45 de kilograme.

Statistică planetară

Planeta	Mercur	Venus	Pământ	Marte	Aster.	Jupiter	Saturn	Uranus	Neptun	Pluto
Distanța de la Soare	60	108	150	229	415	779	1 428	2 871	4 500	5 916
Distanța în UA	0,387	0,723	1,0	1,524	2,77 aprox.	5,203	9,539	19,18	30,06	39,44
UA Titius Bode	0,4	0,7	1,0	1,6	2,8	5,2	10,0	19,6	38,8	77,2
Diametru (km)	4 856	12 084	12 734	6 775		142 630	120 470	51 066	49 410	2 291
Masă : Pământ	0,055	0,814	1,0	0,107		318	95,2	14,5	17,1	0,002
Gravitație : Pământ	0,25	0,85	1,0	0,36		264	117	0,92	112	0,059
Volum : Pământ	0,06	0,92	1,0	0,15		1 318	736	64	60	0,178
An : Pământ	0,241	0,615	1,0	1,88		11,86	29,46	84	164,8	247,7
An în zile	87,66	224,6	365,25	694		4 383	10 592	30 681	60 266	90 582
Zi în ore	1 416	5 832	24	24,6		9,8	10,2	15,5	15,8	153,6
Număr de sateliți naturali	0	0	1	2		40	30	21	11	1
45 kg Pământ =	11,34	38,55	45,35	16,32		120	53	42	51	2,7

Pluto are o orbită neregulată – la un moment dat, se apropie de Soare mai mult decât Neptun – și se îndepărtează de planul ecliptic pe care îl urmează celelalte orbite. Mulți astronomi consideră acum că Pluto nu este o planetă în sine, ci doar un corp ceresc care s-a îndepărtat de Centura Kuiper și a fost capturat de Soare într-o orbită mai apropiată. Unii cred că ar exista și o adevărată a noua „Planetă X”, care s-ar găsi la aproximativ 77 UA. Deși aceasta nu a fost descoperită încă, a fost numită *Persefona* (regina greacă a lumii din adâncuri, soția lui Pluto/Hades).

Luna

După părerea astronomilor, satelitul natural al Pământului s-a format în urma coliziunii unui corp de mărimea lui Marte cu planeta noastră. În urma acestei coliziuni, o mare cantitate de materie a fost aruncată pe orbita Pământului, lungind durata zilei până la 24 de ore. Toate acestea s-au întâmplat în urmă cu aproximativ 4,5 miliarde de ani, atunci când Pământul era încă într-o stare topită. Prin urmare, Luna este cu adevărat „fiica” Terrei.

Cometele și meteoriții

Atunci când cometele traversează cu o viteză uimitoare sistemul nostru solar, gazele înghețate care le unesc se vaporizează, creînd „coada” caracteristică cometei, a cărei lungime poate atinge milioane de kilometri. Marea cometă din 1843 avea o coadă a cărei lungime ajungea de la Soare până dincolo de orbita lui Marte – adică aproape 320 de milioane de kilometri! Odată cu topirea gheții, cantități mari de roci, pietriș și praf cosmic se desprind de nucleu, rămânînd în coama cometei. *Ploile de meteoriți* au loc atunci când Pământul trece prin coama unei comete. Rocile lovesc atmosfera Pământului mai ales după miezul nopții și ard în dîre strălucitoare de foc, de parcă ar fi „insecte lovite de parbriz”. Iată datele maximelor, denumirile și centrele celor mai importante ploii de meteoriți anuale :

Maximă	Ploie de meteoriți	Locația centrului pe cer
3 ianuarie	Quadrantide	E – între Bootes și capul Draco
22 aprilie	Lyride	NE – între Vega și Hercule
5 mai	E-Aquaride	E – SV de Pătratul lui Pegas
28 iulie	D-Aquaride	SE – Vărsător
12 august	Perseide	NE – Perseu
8 octombrie	Draconide	E – Draco. Furtună la fiecare 6 ani și jumătate
21 octombrie	Orionide	E – între Orion și Gemeni
17 noiembrie	Leonide	E – Leu. Furtuni puternice uneori!
14 decembrie	Geminide	E – lângă Castor în Gemeni

Condiții favorabile vieții

În afară de Pământ, și alte planete din sistemul nostru solar ar putea prezenta condiții favorabile vieții. Bineînțeles, nu putem fi siguri de acest lucru până nu vom culege probe de pe aceste planete sau sateliți. Până atunci însă, iată cele mai optimiste preziceri și motivele pentru care ar putea exista viață acolo :

Marte : planeta cea mai asemănătoare Pământului ; în trecut, asemănările erau și mai evidente. În solul acesteia există multă gheață.

Jupiter : caldă, conține multă apă și multe componente chimice organice complexe.

Europa (satelit al lui Jupiter) : acoperită de gheață, dar în solul ei există apă în stare lichidă.

Enceladus (satelit al lui Saturn) : suprafață de gheață, dar în sol ar putea exista apă în stare lichidă.

Ganymede (satelit al lui Jupiter) : sub suprafața înghețată ar putea exista apă în stare lichidă.

Callisto (satelit al lui Jupiter) : ar putea exista apă în stare lichidă sub suprafața înghețată.

Titan (satelit al lui Saturn) : chimie complexă și lichide de suprafață asemănătoare.

Io (satelit al lui Jupiter) : chimie complexă, mai caldă decât majoritatea sateliților.

Lecția 7. Stele și galaxii

Soarele și tu și eu, și stelele ce le vedem,

Ne mișcăm cu mai bine de un milion de kilometri pe zi.

Într-o spirală exterioară cu 64 000 de kilometri pe oră

În galaxia numită Calea Lactee.

Chiar galaxia noastră conține o sută de miliarde de stele,

La o sută de mii de ani-lumină, una lângă alta.

În centru are o lățime de 16 mii de ani-lumină

Dar pînă la noi sînt doar 3 mii de ani-lumină.

Sîntem la o distanță de 30 de mii de ani-lumină de centrul galaxiei,

O înconjurăm la fiecare 52 de milioane de ani.

Iar galaxia noastră e doar una din milioanele de miliarde,

În acest univers uimitor care se tot extinde !

Monty Python (*The Meaning of Life*)

Galaxia noastră, Calea Lactee, are un diametru de aproape 100 000 de ani-lumină și conține aproximativ 100 de miliarde de sisteme solare. Sistemul nostru solar se află în virful Orion al brațului Săgetătorului, la o depărtare de aproximativ 27 000 de ani-lumină de centrul galaxiei – care se află în constelația Săgetătorului. La viteza de 228 de kilometri pe secundă, o revoluție completă în jurul galaxiei durează 250 de milioane de ani.

Pentru a-ți da seama cît de MARI sînt galaxia și universul, îți recomand să vizitezi un site uimitor, numit *Quarks to Quasars : Powers of Ten*, la adresa www.wordwizz.com/pwrsof10.htm.

Galaxiile sînt create, conduse și stabilizate de efecte electromagnetice dinamice. În centrul fiecărei galaxii se află o *gaură neagră* uriașă. Aproximativ o treime din toate

galaxiile (inclusiv galaxia noastră) conțin un disc principal aplatizat, de forma unei spirale, cu două sau mai multe brațe și o proeminență centrală de mari dimensiuni. Alte galaxii sînt striate, eliptice, de forma unui ou sau chiar neregulate, dar se crede că toate reprezintă un continuum evoluțional, trecînd de la un uriaș cvasar la o spirală. Galaxiile sînt adunate prin gravitație în roiuri care conțin sute sau mii de membri. Calea noastră Lactee face parte din Roiul Fecioarei.



Mărimea galaxiilor individuale, raportată la distanțele dintre acestea, arată că galaxiile sînt relativ mai apropiate între ele decît stelele. Astfel, se întîmplă deseori ca galaxiile să se ciocnească, fără ca și stelele din aceste galaxii să intre în coliziune. Unul dintre efectele ciocnirilor galactice este apariția unor noi stele în ambele galaxii, datorită interacțiunii dintre norii uriași de gaz și praf cosmic. Galaxiile care se mișcă și se rotesc încet pot intra în coliziune timp de milioane de ani.
(Bruce Bryson, *Quarks to Quasars: Powers of Ten*)

Sistemele solare se formează în galaxii ca niște vîrtejuri de praf cosmic și roci, vîrtejuri care adună o masă tot mai mare, pînă cînd nucleul astfel format ia foc. Vîrtejurile mai mici se vor transforma în cele din urmă în planete. Dacă sînt suficient de mari, vîrtejurile pot crea chiar mai multe stele, nu doar una. Soarele nostru este o stea de mărime medie. Stelețele albe s-ar putea să nu depășească Pămîntul ca mărime, în timp ce *Antares* (gigantul roșu din centrul constelației Scorpionului) este mai mare decît orbita planetei Marte.

Formate inițial din hidrogen pur, transformat ulterior în heliu, stelele trec prin multiple generații de formare. Atunci cînd procesul este complet, stelele explodează într-o supernovă, care creează elemente cu mult mai grele ce sînt împrăștiate în spațiu. Din aceste elemente mai mari ia naștere următoarea generație de stele, de data aceasta însoțite de planete.

Dar toate stelele, planetele, praful cosmic și alte materii din univers nu reprezintă decît 4,4% din masa sa! Potrivit astronomilor, 23% din univers reprezintă o bizară „materie întunecată”, iar 73% – o necunoscută „energie întunecată”.

Lecția 8. Constelațiile

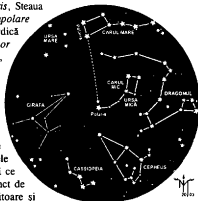
Într-o noapte senină fără lună, se pot vedea cam 2 000 de stele. Astronomul roman Claudius Ptolemeu din Alexandria (85-165 d.Hr.) a grupat 1 022 din aceste stele în 48 de tablouri, numite *constelații* („grupuri de stele”). Deși *Almagestul* lui Ptolemeu, terminat în 129 d.Hr., nu include stelele care pot fi văzute doar din emisfera sudică, el stă la baza celor 88 de constelații recunoscute acum oficial de Uniunea Internațională a Astronomilor.

Văzute de pe Pămînt, aceste date par simple invenții umane; stelele care le formează nu sînt asociate între ele în nici un fel și sînt despărțite de mulți ani-lumină. Privite din

alt sistem solar, ele ar arăta complet diferit. Ca să vezi și tu aceste tablouri stelare, trebuie doar să înveți cum să „unești punctele”. Totuși, diagramele prezentate în majoritatea cărților nu au nici un sens. Cele pe care le adaptez aici au fost în cea mai mare parte realizate de H. A. Rey, într-o carte remarcabilă, numită *Find the Constellations* (1954).

Constelațiile circumpolare

Cele șase constelații care înconjoară *Polaris*, Steaua Polară, se numesc *Constelațiile Circumpolare Nordice* și sînt vizibile din emisfera nordică tot timpul anului. Acestea sînt *Ursa Minor* (Ursa Mică), *Ursa Major* (Ursa Mare), *Draco* (Dragonul), *Cepheus* (Regele) și *Cassiopeia* (Regina) și *Cameleopardus* (Girafa). Dacă privești stelele din emisfera nordică, primul lucru pe care trebuie să-l faci e să găsești Carul Mare în constelația Ursa Mare. Pentru a găsi Steaua Polară, adevăratul punct nordic de cer, trasează o linie prin cele două „stele indicatoare” de la spatele Carului. Odată ce ai găsit Carul Mare, îl poți folosi ca punct de reper pentru a localiza alte stele strălucitoare și constelațiile lor. Iată o diagramă. Compar-o cu cerul pe timp de noapte și reține următoarele date-cheie:



În emisfera sudică, nu există o Stea a Polului Sud, ca Steaua Polară. Singura stea asemănătoare e Crucea Sudului, reprezentată pe steagul Australiei. Atunci cînd emisfera sudică a Pămîntului se îndepărtează de discursul principal al galaxiei, multe stele strălucitoare sau constelații nu mai sînt vizibile, și, probabil, de aceea nu cunosc povești vechi legate de ele. Poporul incaș din Peru își bazează mitologia cerească nu pe stele, ci pe zonele întunecate de pe însăși Calea Lactee, mult mai vizibilă în sudul globului. *Norii lui Magelan* (două galaxii mai mici care însoțesc Calea Lactee) sînt și ei vizibili în apropierea Polului Sud ceresc. Totuși, zodiacul ecuatorial este vizibil din sud la fel ca și din nord.

Cele mai strălucitoare stele

Stelele sînt clasificate *în funcție de mărime*, cele mai strălucitoare fiind de magnitudinea 1, iar cele mai puțin strălucitoare, de magnitudinea 5. Cele mai strălucitoare stele au primit nume latine, grecești sau arabești. Există 16 stele de magnitudinea 1 vizibile din emisfera nordică, pe care ar trebui să înveți să le identifici, acestea fiind folosite drept puncte de reper de-a lungul istoriei umanității. În ordinea strălucirii, acestea sînt:

Steaua	Constelația	Culoarea	Distanța
Sirius	Canis Major (ciinele mare)	Albăstruie	8,5 ani-lumină
Canopus	Argo (corabia lui Iason)	Gălbui	650 ani-lumină
Arcturus	Bootes (boarul)	Portocalie	32 ani-lumină
Vega	Lyra (lira sau harpa)	Alb-albăstruie	23 ani lumină
Capella	Auriga (vizitiul)	Gălbui	42 ani-lumină

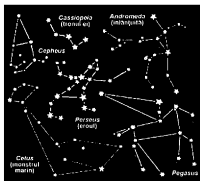
Steaua	Constelația	Culoarea	Distanța
Rigel	Orion (vinătorul)	Alb-albăstruie	545 ani lumină
Procyon	Canis Minor (cîinele mic)	Gălbue	10 ani-lumină
Betelgeuse	Orion (vinătorul)	Roșatică	300 ani-lumină
Altair	Aquila (vulturul)	Gălbue	18 ani-lumină
Aldebaran	Taurus (Taur)	Roșatică	54 ani-lumină
Antares	Scorpio (Scorpion)	Roșe	170 ani-lumină
Spica	Virgo (Fecioară)	Albăstruie	190 ani-lumină
Pollux	Gemini (Gemeni)	Gălbue	31 ani-lumină
Fomalhaut	Pisces Austrinus (Pești)	Albă	27 ani-lumină
Deneb	Cygnus (Iebăda)	Albă	465 ani-lumină
Regulus	Leo (Leu)	Alb-albăstruie	70 ani-lumină

Poveștile constelațiilor

Deși denumirile lor sînt latine, miturile din spatele constelațiilor datează din Grecia antică. La început, majoritatea constelațiilor nu aveau o poveste a lor, ci erau cunoscute doar după obiectele sau animale pe care le reprezentau. Pînă în secolul al V-lea î.Hr. însă, majoritatea constelațiilor erau deja asociate cu mituri, iar *Catasterismul* lui Eratostene (276-194 î.Hr.) a finalizat mitologizarea stelelor. Iată cîteva dintre cele mai interesante povești :

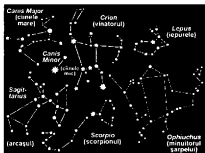
Perseu

Nici o altă poveste nu e la fel de bine ilustrată pe cer ca cea a lui *Perseu* și a *Andromedei*, relatată în filmul *Ciocnirea Titanilor*. Regele *Cefeu* și regina *Cassiopeia* ai Etiopiei aveau o fată foarte frumoasă, care se numea *Andromeda*. Dintr-o mîndrie prostească, regina s-a lăudat că e mai frumoasă decît nereidele (nimfele mărilor) și chiar decît *Hera*, regina zeilor. Zeițele s-au simțit insultate și i s-au plîns lui *Poseidon*, zeul mării. *Poseidon* a trimis un monstru (*Cetus*) să pustiască regatul, cerînd sacrificarea *Andromedei* pentru retragerea acestuia. Prințesa a fost înălțuită de o stîncă lîngă mare, așteptîndu-și sfîrșitul. Dar odată cu *Cetus* a apărut și *Perseu*, fiul lui *Zeus*, zburînd cu sandalele înaripate ale lui *Hermes* spre casă, după o aventură plină de pericole. *Perseu* avea într-un sac capul *Meduzei*, un monstru hidos cu șerpi în loc de plete, a cărui privire îl prefăcea în piatră pe toți cei ce o vedeau. Atunci cînd *Perseu* i-a tăiat capul (folosindu-și scutul strălucitor drept oglindă pentru a nu o privi în ochi), din gîtul *Meduzei* s-a născut *Pegas*, calul înaripat. *Perseu* i-a arătat capul lui *Cetus*, care pe loc s-a prefăcut în piatră. *Perseu* și *Andromeda* s-au căsătorit și au trăit fericiți pînă la adînci bătrîneți. În cinstea lor, zeii i-au transformat pe toți cei din poveste în constelații.



Orion

Tatăl lui Orion era zeul mării, Poseidon, iar mama sa era regina amazoneilor, Euryale. Moștenindu-i calitățile, Orion a devenit cel mai mare vânător din lume. Din nefericire, pe lângă forța sa imensă, Orion avea și un orgoliu la fel de mare, care l-a făcut să se laude că nici un animal de pe pământ nu îl poate învinge. Jignită de vanitatea lui Orion, Hera a trimis un mic scorpion (*Scorpio*), care l-a înțepat pe Orion în călcâi, ucidându-l. Cu ajutorul șarpelui său magic, vindecătorul Esculap l-a readus pe Orion la viață. Însă Hades, stăpînul Tărîmului Morților, s-a plîns fratelui său Zeus: ce s-ar alege de regatul său dacă morții ar fi înviați de doctori? Așa că Zeus i-a distrus pe Orion și pe Esculap cu trăsnete sale. Apoi l-a așezat pe Orion pe cer, lângă cîinii săi de vînătoare (*Canis Major* și *Canis Minor*) și iepurele pe care-l urmăreau (*Lepus*). Și Scorpionul a fost așezat pe cer, dar în partea opusă, lângă Săgetător, arcașul Centaur, Chiron, de a cărui săgeată a fost ucis. Esculap (*Ophiucus*, „minuitorul șarpelui”) a fost așezat chiar deasupra Scorpionului.



Castor și Pollux

Castor și *Pollux* sînt denumirile celor mai strălucitoare stele din Constelația *Gemenilor*. Aceștia au fost frații gemeni ai Elenei din Troia, care aveau însă tați diferiți: într-o seară, mama lor, Leda, a fost lăsată însărcinată de către Zeus deghizat în lebădă și de către soțul ei, regele Spartei, Tindar. Pollux, fiind fiul zeului, era nemuritor și avea o putere extraordinară, pe cînd fratele său muritor, Castor, era cunoscut pentru priceperea sa la cai. Cei doi frați au călătorit cu Iason și argonauții în căutarea Linii de Aur și au luptat în războiul troian. Se iubeau atît de mult încît, atunci cînd Castor a fost ucis în luptă, Pollux, copleșit de durere, a cerut să-l însoțească. Zeus i-a așezat pe cer împreună.



Europa și Taurul

Zeus, regele zeilor, i-a apărut prințesei Europa sub forma unui splendid taur alb. Aceasta a fost impresionată de frumusețea și blîndețea taurului și cei doi s-au jucat împreună pe plajă. La un moment dat, Europa a urcat pe spatele taurului, iar acesta a înotat cu ea în mare pînă în insula Creta, unde și-a dezvăluit adevărata identitate. Zeus a sedus-o în Creta, iar copiii lor s-au numit europeni. Constelația *Taurului* arată doar capul măreșului taur, cu roiul de stele numite Pleiade pe umăr. Deși doar șase din aceste stele se mai văd, ele sînt numite „cele șapte surori”. Una din ele s-a stins poate din vremuri străvechi.



Coroana Ariadnei

Prințesa Ariadna era fata regelui Minos din Creta. Regina lui, Pasifae, născuse un monstru, Minotaurul – jumătate om, jumătate taur –, pe care Minos îl intermise într-un labirint subteran. Minotaurul se hrănea cu prizonieri atenieni. La a treia masă, unul dintre cei aleși ca sacrificiu a fost Tezeu. Ariadna s-a îndrăgostit de el și i-a oferit ajutorul, cu condiția să o ia cu el. El a acceptat, iar Ariadna i-a dat un ghem care să-l ajute să

găsească ieșirea din labirint. Tezeu a ucis Minotaurul, a ieșit din labirint cu ajutorul ghemului și a plecat din Creta împreună cu Ariadna. A abandonat-o însă pe insula Naxos. Dionysos, zeul vinului, a găsit-o cu inima frântă, a luat-o de mîreasă și a făcut-o preoteasa templului său. Cînd Ariadna a murit, Dionysos i-a aruncat coroana pe cer, unde a rămas cunoscută drept constelația *Corona Borealis* („coroana nordului”).



Lecția 9. Cosmologie și cosmogonie

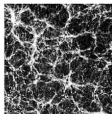
Cosmologia („cuvîntul universului”) reprezintă știința și studiul cunoașterii universului. Se ocupă de marile mistere ale timpului și spațiului. Cosmologii și astrofizicienii moderni își îndreaptă atenția în special asupra *cosmogenezei* sau *cosmogoniei*: nașterea universului. Există două teorii diferite asupra apariției universului, fiecare dintre ele crescînd sau scăzînd în popularitate de-a lungul timpului :

Big Bang-ul (un început finit)

Cea mai veche – și de departe cea mai cunoscută – este teoria creaționistă a *Big Bang*-ului, care susține ideea că întregul univers s-a format în urmă cu aproape 14,1 miliarde de ani, după o mare explozie, apărută cumva brusc, din nimic. Această apariție este exprimată elocvent în cartea *Facerea*, din Biblie, unde Dumnezeu Creator evreu spune pur și simplu : „Să se facă lumină !”. Pentru mulți oameni de știință, *Big Bang*-ul a devenit un motiv de credință religioasă ; în anul 1951, a primit chiar și binecuvîntarea Papei Pius al XII-lea !

Această teorie ridică totuși mai multe probleme. Prima și cea mai evidentă e că, dacă ar fi existat într-adevăr o explozie atît de mare acum 14,1 miliarde de ani, atunci am avea o zonă uriașă în centrul exploziei, zonă complet liberă, de care toate galaxiile s-ar îndepărta. Nu există însă o astfel de zonă liberă. În orice direcție am privi, distribuția galaxiilor este uniformă, formînd un fel de „spumă” sau bule de spațiu liber, înconjurare de învelișul galaxiilor. Se pare, de fapt, că ar fi avut loc nenumărate „explozii mici”, și nu una mare.

O altă problemă e că, atunci cînd ne îndreptăm telescoapele spre cele mai îndepărtate și mai vechi regiuni ale universului, cu o vechime de 14 miliarde de ani și la o depărtare de 14 miliarde de ani-lumină, vedem nenumărate *quasare* („radiosurse cvasistelare”) – care nu sînt concentrate într-o mică zonă a „începutului”, ci în *toate* direcțiile în mod egal. Fiecare dintre acestea revarsă lumina a 100 de galaxii – cu un miliard de ani înainte de presupusa apariție a galaxiilor. Ce sînt acestea și de unde vin ele ?



Simulare pe computer a structurii cosmice, de Lars Hernquist & Volker Springel

Crearea continuă (infinită și eternă ; fără început)

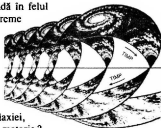
Viziunea opusă *Big Bang*-ului este teoria expansiunii continue a universului datorită nașterii de noi atomi – sau ipoteza creației continue – care susține că universul a existat dintotdeauna și că materia nouă este creată cumva continuu, din nimic. Acest „nimic” reprezintă cea mai mare dificultate a oricărei teorii de cosmogeneză. Și aceasta, bineînțeles, pentru că cele mai evidente întrebări devin „*De unde a apărut ?*”, „*Ce a fost înainte ?*”. Nici una dintre cele două teorii nu răspunde acestor întrebări-cheie. Iar dacă

spunem „Dumnezeu (sau zeii) l-a făcut”, ridicăm un nou semn de întrebare : Atunci de unde a venit Dumnezeu (sau zeii) ? Pur și simplu nu poți avea ceva născut din *nimic* !

Astronomii Paul Davies și John Gribbin scriu : „Big Bang-ul a fost crearea abruptă a universului pur și simplu din neant : fără spațiu, fără timp, fără materie. La ce concluzie extraordinară poți ajunge – un tablou al întregului univers fizic pur și simplu născându-se dintr-odată din nimic ! ” (*The Matter Myth*, p. 122). Dacă nu exista spațiu, materie sau energie înaintea ipoteticului Big Bang, atunci nu avea nimic ce să apară și nici unde să apară !

Tunelurile cosmice

Orice vrăjitor care se respectă încearcă să răspundă în felul său la întrebările despre cosmos. Lucrez de ceva vreme la o teorie alternativă a cosmogenezei, care caută să găsească răspuns unora dintre aceste întrebări, precum și misterului extinderii accelerate a universului. Fiecare galaxie, oricare ar fi forma sau mărimea ei, are în centru o *gaură neagră* uriașă, cu o masă de aproximativ 1 % din întreaga galaxie. Asemenea unui vârtej de apă care se scurge în chiuvetă sub forma unei spirale, gaura neagră atrage în ea restul galaxiei, dându-i o formă elicoidală. Dar unde se duce toată materia ?



Mulți astrofizicieni cred că o gaură neagră este un fel de „poartă stelară” – deschizătura unui tunel spre un alt loc. Dar, potrivit teoriei, un „tunel” nu este doar o poartă prin *spațiu*, ci și prin *timp*. Lucrurile care intră într-o gaură neagră mică, cam de 10 mase solare, ar putea ieși printr-o „gaură albă”, să spunem la o distanță de 100 de ani-lumină – și, deci, cu 100 de ani în trecut. Ei bine, gaura neagră care se află în centrul galaxiei noastre, Calea Lactee, are o masă de *trei milioane* de ori mai mare decât cea a soarelui nostru ! Dacă aceasta este deschizătura unui tunel uriaș, atunci celălalt capăt ar putea foarte bine să se afle la o depărtare de miliarde de ani-lumină – și, deci, la miliarde de ani în trecut. Dar dacă toate aceste quasare îndepărtate sînt de fapt celelalte capete ale găurilor negre din centrele tuturor galaxiilor, trecînd prin timp și spațiu într-o serie infinită de salturi cosmice ? Imaginează-ți că intri într-o mașină a timpului și te întorci în ziua de ieri. Ai exista astfel de două ori. Și fiecare altă călătorie în trecut, unde ai existat deja, ar adăuga un nou *tu*. Ar putea oare toate galaxiile să facă parte dintr-o singură serie infinită de salturi în timp și spațiu – la fel ca arcul unui caiet cu spirală –, adăugînd încă unul cu fiecare ciclu, extinzînd astfel trecutul în mod permanent și împingînd prezentul tot mai departe în viitor ?

*Universul însuși se tot extinde și se extinde,
În toate direcțiile în care poate.
Cît de repede poate, cu viteza luminii, știi doar ;
Cu 19 milioane de kilometri pe minut,
Și asta-i cea mai mare viteză.
Deci adu-ți aminte cînd te simți nesigur și mic,
Cît de uimitor de improbabilă e nașterea ta,
Și roagă-te să existe viață inteligentă undeva în spațiu,
Întrucît aici, pe pămînt, nu-i absolut nimic !*

Monty Python, *The Meaning of Life*
(scris de Eric Idle)

Secțiunea a III-a. Matemagia (magia transparentă)

Lecția 1. Introducere: misterele lui Pitagora

Lumea naturală este un loc uimitor de bine organizat. Așa cum am menționat și mai înainte, un rol major în clarviziunea vrăjitorilor îl constituie perceperea formelor și tiparelor din lume. Aceasta reprezintă și o parte din gândirea științifică, care s-a născut din vrăjitorie. De la atomi pînă la galaxii și în toate corpurile intermediare există forme și tipare, mari și mici. Multe dintre acestea au legătură cu numerele, iar unele dintre primele mistere vrăjitorești – cele ale lui Pitagora (580-500 î.Hr.) din Grecia antică – au stat la baza tuturor matematicilor: în special aritmetica, geometria și muzica. Motto-ul lui Pitagora era „Totul e Număr”.

Potrivit lui Pitagora, tot ce există în univers se bazează pe aceleași „proiecte” fundamentale create de tiparele geometrice, care se repetă încontinuu într-un dans nesfârșit de sunet, lumină și culoare. Aceste tipare formează o matrice de energie în rețea, derivată de la o sursă centrală. Ele creează întreaga lume naturală și ne permit să avem emoții, să experimentăm dualitatea și timpul liniar, precum și toată realitatea pe care o percepem.

Geometria sacră se bazează pe aceste tipare, care au fost cîndva înțelese și predate de vechile școli de mistere. Dar, odată cu distrugerea mării Biblioteci din Alexandria și căderea Imperiului Roman, ele s-au pierdut timp de secole – doar pentru a fi redescoperite acum, cînd evoluăm spre un nivel mai ridicat al conștiinței.

Matemagicienii lucrează cu cîteva formule și proporții foarte simple – mai ales cele numite „Pi” și „Phi” – pentru a înțelege tiparele comune și principiile care întemeiază și guvernează toate lucrurile.

Lecția 2. Numerele pitagoreice

Există multe aspecte ale misterelor pitagoreice, dar acum vom analiza doar pe cele referitoare la numere:

1. *Monada* (unu) este „numărul nobil, stăpînul zeilor și al oamenilor”. Reprezintă ceea ce este întreg și complet – precum, Universul. Reprezintă, de asemenea, lucrurile care nu pot fi împărțite – așa cum se considera că erau atomii. O monadă



*Pitagora, în Historia
Deorum Fatidicorum*

este suma oricărei combinații de părți și este comparată cu sămînța unui copac, care, atunci cînd ajunge la maturitate, are multe ramuri (numere). Discipolii lui Pitagora considerau Rațiunea/Conștiința/Divinitatea drept Monada esențială, care conține toate lucrurile, infinite și eterne, fără început sau sfîrșit. Monada este simbolul Marelui Tatăl. În geometrie, Unu nu poate fi reprezentat decît printr-un punct – o poziție în spațiu fără dimensiuni : • .

2. *Diada* (doi) prezintă prima diviziune. Atunci cînd există două lucruri, fiecare este opusul celuilalt : bine/rău, lumină/întuneric, adevăr/falsitate, pozitiv/negativ, activ/pasiv, viață/moarte, deasupra/dedesubt – toate dualitățile. În timp ce monada este simbolul înțelepciunii, diada este simbolul iluziei, pentru că în ea există falsul sentiment de separare. Diada este simbolul Mamei Universale. O diadă poate fi reprezentată prin două puncte – iar linia care le unește constituie prima dimensiune : • — • .

3. *Triada* (trei) este primul număr echilibrat, considerat deosebit de magic în multe culturi. Discipolii lui Pitagora, druzii și brahmanii, au realizat liste lungi de triade sfinte. Un tripod este o structură stabilă, ca un triunghi ; nu poate fi mișcat sau deformat. Alcătuită din monadă și diadă, triada este numărul cunoașterii. Ea reprezintă Sfînta Familie – Tatăl, Mama și Copilul – sau Sfînta Treime în creștinism : Tatăl, Fiul și Sfîntul Duh. Trei puncte unite de linii formează un triunghi, închizînd un spațiu bidimensional.



4. *Tetrada* (patru) este rădăcina tuturor lucrurilor, fîntina naturii și primul pătrat (2×2). Tetrada unește toate direcțiile (Est, Sud, Vest și Nord), elementele (Aer, Foc, Apă și Pămînt) și anotimpurile (primăvara, vara, toamna și iarna). Patru puncte formează o cruce, iar o cruce într-un cerc reprezintă Cercul Medicinii și simbolul Pămîntului. Patru puncte echidistante într-un plan pot fi unite prin linii pentru a forma un pătrat, iar șase pătrate formează un cub. Sau patru puncte în spațiu pot crea un tetraedru – primul obiect solid tridimensional, format din patru triunghiuri :



5. *Pentada* (cinci) reprezintă îmbinarea dintre un număr par și unul impar (2 și 3). Mai este numită și „echilibru”, deoarece împarte „numărul perfect” 10 în două părți egale. *Pentagrama* este simbolul luminii, sănătății și vitalității – precum și al vrăjitoriei. Simbolizează, de asemenea, al cincilea Element (Spiritul). Pentada e un simbol al naturii, deoarece, atunci cînd este înmulțit cu el însuși, produsul se conține pe sine – așa cum plantele cresc din semințe și ajung să producă mai multe semințe. O pentagramă are în centru un *pentagon*, iar douăsprezece pentagrame formează un *dodecaedru tridimensional*.



6. *Hexada* (șase) e perfecțiunea tuturor părților, reprezentînd creația lumii. Este considerată forma tuturor formelor, axa universului și creatorea sufletului universal. O *hexagramă*, formată prin unirea a două triunghiuri (masculin – cu virful în sus ; feminin – cu vârful în jos), este simbolul căsătoriei. Numită „Steaua lui David”, hexagrama este și simbolul religiei iudaice.



7. *Heptada* (șapte) erta considerată „demnă de venerație”. Șapte este un număr sacru în multe culturi antice. Există șapte planete vizibile și șapte



centri de energie în corp (*chakre*) în învățăturile hinduse. *Heptagrama* (sau *septagrama*) mai este numită Steaua Elfului.



8. *Ogdoada* sau *Octada* (opt) este sfință, deoarece reprezintă numărul primului cub, cu opt colțuri. Cuvintele sale cheie sînt iubire, sfat, prudență, lege și confort. Forma numărului 8 vine de la șerpii înolăciți pe *caduceul* (sceptrul) lui Hermes.

9. *Eneada* (nouă) este primul pătrat al unui număr impar (3×3). A fost asociat cu eșecul și neajunsurile, pentru că i-a lipsit doar 1 ca să fie numărul perfect 10. Este numit „numărul omului”, datorită celor nouă luni de sarcină dinaintea nașterii. Nouă este numărul fără limite, pentru că după el nu mai urmează decît numărul infinit 10. Cuvintele sale cheie sînt ocean și orizont, deoarece acestea sînt nemărginite.

10. *Decada* (zece) este cel mai important dintre toate numerele, conținindu-le pe toate celelalte și revenind la începutul Monadei. Fiind numărul perfect, zece se referă la vîrstă, forță, credință, necesitate și memorie. Numerales romane și sistemul *decimal/metric* în baza 10 provin de la număratul pe degete – cea mai simplă metodă de a calcula fără numere scrise sau fără calculatoare.

Lecția 3. Numerologia

Orice număr complex, oricît ar fi de mare, poate fi redus prin simpla adunare a cifrelor pe care le conține, de cîte ori e necesar, pînă cînd nu mai rămîne decît o singură cifră. De exemplu, 365 – numărul zilelor dintr-un an – se poate reduce mai întîi prin adunarea cifrelor $3 + 6 + 5 = 14$; apoi se adună $4 + 1$ pentru a obține 5. Cifra 5 este deci „numărul magic” pentru un an. Anul în care scriu această carte – 2003 – devine tot 5, deoarece $2 + 0 + 0 + 3 = 5$. După cum am explicat mai sus, 5 este *Pentada* și reprezintă atît lumina, sănătatea și vitalitatea, cît și vrăjitoria. Simbolizează, de asemenea, al cincilea Element (Spiritul). *Pentada* e un simbol al naturii deoarece, atunci cînd este înmulțit cu el însuși, produsul se conține pe sine – așa cum plantele cresc din semințe și ajung să producă mai multe semințe. Am ales deci un an foarte bun să-mi scriu cartea – pentru că intenționez să plantez semințele magiei și înțelepciunii!

În același mod, cuvintele și numele pot fi reduse la numere. Acest lucru poate fi realizat prin atribuirea de cifre fiecăreia dintre literele alfabetului, repetînd ordinea, în felul următor:

Număr :	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Litere :	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

(Notă: inițial au fost folosite cele 27 de litere ale alfabetului ebraic, dar tu ar trebui să utilizezi alfabetul în care scrii.)

Apoi, folosind acest tabel, nu trebuie decât să înlocuiești literele unui cuvânt sau nume cu numerele echivalente. De exemplu, prenumele meu, *Oberon*, s-ar scrie în cifre ca 625965. Apoi, pentru a afla numărul magic al numelui meu, ar trebui să adun toate aceste cifre și să le reduc la una, în felul următor: $6+2+5+9+6+5=33$. $3+3=6$, deci 6 este numărul magic al prenumelui meu. După cum am explicat în lecția 1, 6 este *hexada* – perfecțiunea tuturor părților, reprezentând creația lumii. Este „forma tuturor formelor, axa universului și creatoarea sufletului universal”. Nu-i rău deloc!

În ceea ce privește datele, trebuie doar să le scrii în cifre – lună, zi și an –, așa cum se face de obicei. Cel mai important lucru pe care trebuie să-l ții minte, totuși, e să scrii numărul întreg pentru an, nu doar ultimele două cifre: „2003”, nu doar „03”.

Acest sistem se numește *numerologie*. Potrivit numerologilor, cu ajutorul lui poți afla multe lucruri. Poți aplica acest sistem oricărui cuvânt, nume, număr sau dată. Îl poți folosi drept sistem de divinație pentru a determina o zi potrivită să faci ceva, un loc în care să mergi, cum să-ți numești prietenii sau ce să alegi între un lucru sau altul. Află numărul magic și caută-i semnificația!

Temă: numărul tău norocos

Fiecare dintre noi are două numere magice personale: *numărul de naștere* și *numărul numelui*. Mai întâi, găsește-ți numărul natal reducând toate numerele din data ta de naștere la o singură cifră. Apoi poți face același lucru cu numele tău. Potrivit numerologilor, cazul ideal este atunci când cele două numere se potrivesc. Motivul este că numărul tău de naștere – la fel ca și semnul zodiacal – nu se schimbă niciodată. Poți să-ți modifice adresa sau chiar numele, dar data de naștere rămâne aceeași.

Dacă numărul numelui tău este diferit de numărul de naștere, ai putea lua în considerare alegerea unei porecle sau a unui nume magic. Unele nume au multe variații. De exemplu, unui băiat numit Alexandru poți să-i spui Alex sau Xander, iar unei fete pe care o cheamă Elisabeta îi poți spune Liza, Lisa, Liz, Lizzie, Eliza sau Elisa. Fiecare dintre aceste versiuni va avea un număr diferit, pe care ar trebui să-l iei în considerare atunci când decizi ce nume vrei să porți.

Atunci când alegi un nume magic, ar trebui să verifici numărul fiecăruia. Poți crea chiar un nume bazat pe astfel de numere, ca și cum ai forma un cuvânt dintr-un număr de telefon. La urma urmei, fiecare număr (în afară de 9) are trei litere! Dacă găsești un set de litere ce formează numele pe care îl vrei și îl aduni cu numărul tău de naștere, poți chiar să le rearanjezi într-o ordine diferită fără a schimba numărul. Astfel de cuvinte rearanjate se numesc *anagrame* („litere inversate”), iar anagramele sînt deseori folosite drept coduri în scrieri magice și vrăji. Pentru a te antrena, poți folosi jocurile de scrabble. De exemplu, o vrajă de vindecare ar putea folosi litere de Scrabble pentru a scrie cuvîntul „EVIL” („rău”) pentru boală și apoi să le rearanjeze pentru a scrie „LIVE” („a trăi”).

Alegînd un nume care se potrivește cu numărul tău de naștere, te aliniezi acelorași asociații ca acelea din ziua în care te-ai născut, dublînd astfel puterea numărului tău special. Acesta este „numărul tău norocos” și îl poți folosi pentru a remarca sincronizările magice atunci acesta reapare în viața ta.

Lecția 4. Corpuri perfecte

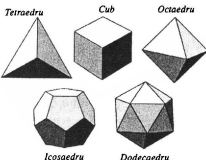
Conceptul de *corpuri perfecte* a fost definit de geometricienii greci. Noțiunea de „perfectiune” reflectă convingerea lor că, dintre toate științele, geometria este cea mai apropiată de esența lucrurilor, exprimând regulile impuse de zei în momentul creării Universului. Un *poligon* (mai multe unghiuri) este o formă bidimensională cu muchii drepte. Obiectele tridimensionale cu mai multe fațete se numesc *poliedre* (cu mai multe laturi). Un *corp perfect* este poliedrul construit din poligoane regulate identice, ca de exemplu un *triunghi* echilateral, un *pătrat* și un *pentagon*. S-ar putea crede că se pot construi un număr infinit de astfel de corpuri; totuși, se pare că există numai cinci construcții posibile. Aceste forme au fost definite și clasificate de Euclid (325- 265 î.Hr.).

Tetraedrul, format din patru triunghiuri, este cel mai simplu. *Cubul* este format din șase pătrate. Celelalte corpuri perfecte sînt *octaedrul* (8 triunghiuri), *dodecaedrul* (12 pentagoane), și *icosaedrul* (20 de triunghiuri). Toate acestea apar, de obicei, sub forma zarurilor folosite la jocurile de noroc.

În anul 350 î.Hr., marele filozof grec Platon (427-347 î.Hr.) a postulat că cele patru elemente – Pământ, Aer, Apă și Foc (din care grecii credeau că este formată lumea) – sînt compuse din particule minuscule, care nu mai pot fi divizate. Astfel s-a născut conceptul de *atom* („indivizibil”, în limba greacă). Se considera că atomii erau construcții geometrice perfecte, la fel ca și corpurile perfecte.

Potrivit lui Platon, atomii care formează *Pământul* sînt cuburi, considerate a fi cele mai solide corpuri. *Apa*, care curge cel mai ușor, este reprezentată de icosaedru. *Aerul* este octaedrul. Iar simplul tetraedru reprezintă *Focul*, cel mai rarefiat dintre toate elementele.

Cu patru elemente și cinci corpuri perfecte, corespondența dintre natură și geometrie cerea încă un constituent și s-a sugerat că dodecaedrul reprezintă întregul Univers. Unii vrăjitori moderni asociază totuși dodecaedrul cu al cincilea Element – *Spiritul*.



Corpuri perfecte în natură

Bineînțeles, natura cunoaște toate aceste reguli, iar formele care au fost descrise mai sus se regăsesc în ea. Radiolarii microscopici care urmează aceste reguli creează structuri complexe bazate pe corpurile perfecte. Din punctul de vedere al structurii, acestea sînt cele mai solide construcții, fiind în același timp și foarte ușoare. Această trăsătură a fost folosită și de arhitecții moderni, odată cu apariția materialelor mai rezistente.



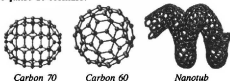
După cum a prezis Platon acum 2 350 de ani, astfel de structuri geometrice se găsesc în lumea atomilor și a moleculelor, unde subansamblele sînt unite prin legături chimice. Aceste reguli geometrice stricte, care exprimă simetriile implicate în distribuția electronică a atomilor, conduc la formarea de legături. Astfel de construcții implică mulți atomi, ca în cazul metanului, care are formă de tetraedru. Legăturile dintre electroni formează un unghi de aproximativ 109° , care este unghiul de bază din chimie.



Solidele pot fi considerate rețele de atomi construite prin folosirea acestor legături, ca un clei care ține la un loc atomii. Pentru că și noi sîntem forme de viață bazate pe carbon, imaginează-ți, de exemplu, corpuri solide construite în întregime din asemenea atomi. Se cunosc două astfel de variații: diamantul și grafitul. Dispunerea naturală care respectă simetria legăturilor locale, 109° , este reprezentată de diamant, o rețea tridimensională, cu legături strinse, de atomi de carbon. Unghiul legăturii din grafit se apropie de cel natural. În grafit, atomii de carbon formează lanțuri de atomi strîns lipiți, care nu interacționează prea mult cu cei din stratul următor. Această mică diferență dintre legăturile chimice conduce la proprietăți foarte diferite: compară doar prețurile celor două versiuni!



Știam acest lucru de secole. Am fost deci foarte surprinși la descoperirea în 1996 a unei a treia forme de carbon – C₆₀. Numită *Buckyball* în onoarea lui Buckminster Fuller (1895-1983), geometria ei este exact la fel cu cea schițată de Leonardo da Vinci (1452-1519), cu 12 pentagoane și 20 de hexagoane. Dispunerea atomilor este aceeași cu secțiunile unei mingi de fotbal! Două alte modificări pot fi operate prin creșterea sau scăderea numărului de hexagoane. În mod surprinzător, structura perfectă dintre cele trei are cele mai multe șanse de formare.



Cu aceste noi molecule de carbon pot fi construite nanotuburi, care frunzează fibre de sute de ori mai tari decît oțelul. Aplicațiile acestora vor schimba lumea! Am putea chiar construi un lift orbital...

Lecția 5. Geometrie sacră

Fie ca proporțiile să se găsească nu doar în numere și măsuri, ci și în sunete, greutăți, timp, poziții și orice altă forță mai există.

Leonardo da Vinci

În natură se găsesc tipare geometrice, schițe și structuri, de la cele mai mici particule până la marele cosmos. Acestea simbolizează, de asemenea, relația metafizică fundamentală dintre parte și întreg – „Precum deasupra, așa și dedesubt; precum înăuntru, așa și în afară”. Acest principiu de unicitate fundamentală străbate arhitectura geometrică a oricărei forme, într-o diversitate extraordinară. Aceste principii de interconectare, inseparabilitate și uniune ne oferă un plan pentru fundamentul sacru al tuturor lucrurilor și un continuu memento al relației noastre cu întreg Universul.

Viața însăși se îmbină într-un mod inexplicabil cu formele geometrice, de la unghiurile legăturilor atomice din moleculele aminoacizilor, până la spiralele elicoidale ale ADN-ului și prototipul sferic al celulei, la primele câteva celule ale unui organism care își atribuie, înaintea diversificării jesurilor pentru diferite funcții fiziologice, forme ovale, tetraedrice și în formă de stea (duble). Corpurile umane de pe această planetă s-au dezvoltat într-o progresie geometrică comună de la una la două, patru și opt celule primare și chiar mai mult.

Aproape oriunde am privi, inteligența minerală concretizată în structuri cristaline urmează o geometrie extrem de precisă. Structurile în rețea ale cristalelor exprimă principiile perfecțiunii matematice și repetarea unei esențe fundamentale, fiecare cu un spectru caracteristic de rezonanțe, definit de unghiuri, lungimi și orientare, relațională a componenților săi atomici.

(Bruce Rawles, *Sacred Geometry*)

Șirul Fibonacci

Descoperit în anul 1202 de către italianul Leonardo Pisano Fibonacci (1170-1250), acesta reprezintă o serie foarte importantă de numere, în care fiecare număr este suma celorlalte două care îl precedă: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89... Numerele Fibonacci continuă astfel la infinit. Oricare două numere consecutive din această serie, exprimate sub formă de proporție sau fracție, definesc practic toate raporturile și relațiile întâlnite în natură – adică 1:1, 1:2, 2:3, 3:5, 5:8... sau 1, 1/2, 2/3, 3/5, 5/8...

Dacă știi cum să cauți, poți găsi șirul Fibonacci în conuri de pin și în poeme, în floarea-soarelui și în simfonii, în arta clasică și în computerele moderne, în arborii genealogici și la bursa de valori. Acest șir este soluția matematică a Universului!

Proporțiile lui Fibonacci apar în raportul numărului de brațe elicoidale din margarete, în tabelul cronologic al populațiilor de iepuri, în succesiunea de tipare a frunzelor de pe ramuri și în alte nenumărate locuri în natură unde există modele autogeneratoare. Succesiunea reprezintă progresia rațională spre numărul irațional simbolizat de chintesențialul *Număr de aur* (sau *Măsura de aur*). Această proporție estetică, numită *phi*, a fost utilizată de mulți artiști de la construcția Marii Piramide (sau chiar dinainte!).

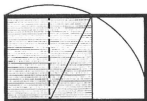
Măsura de aur

Măsura de aur reprezintă una dintre cele mai importante relații numerice observate de geometrienii greci din Antichitate. Aceasta se referă la o proporție de 1,618034... rotunjită la 1,62 – un număr numit *Phi* (Φ). Există o relație între Măsura de aur și șirul Fibonacci:

$1/1 = 1$		$13/8 = 1,625$
$2/1 = 2$		$21/13 = 1,615$
$3/2 = 1,5$	Φ	$34/21 = 1,619$
$5/3 = 1,66$		$55/34 = 1,617$
$8/5 = 1,60$		$89/55 = 1,618$

Pe măsură ce șirul lui Fibonacci crește, raporturile dintre numere se apropie de cel de 1,62 al măsurii de aur. Nu e deloc surprinzător, dacă ne uităm la *Dreptunghiul de aur*, în care fața fiecărui pătrat este egală cu suma fețelor următoarelor două pătrate. Același concept determină șirul Fibonacci.

Măsura de aur (numită și *Numărul de aur*, *Raportul Phi*, *Secțiunea Sacră* și *Proporția Divină*) reprezintă o măsură fundamentală care apare aproape peste tot, inclusiv în recolte. Acest raport determină și toate proporțiile corpului uman, ca de exemplu lungimea degetelor, lungimea de la coapsă la gambă etc. (Raportul real este de aproximativ 1,618033988749894848204586834365638117720309180...) Numărul de aur este proporția unică prin care raportul dintre întreg și partea mai mare este același ca și raportul dintre partea mai mare și cea mai mică. Astfel, el unește în mod simbolic fiecare nouă generație de strămoșii ei, păstrând continuitatea relației ca mijloc prin care îți poți afla descendența.



După cum au descoperit savanții și artiștii din vechime, folosirea intenționată a acestor proporții naturale în diferite forme de artă ne sporește sensibilitatea la frumusețe, echilibru și armonie. Parthenonul de pe Acropole, din Atena, era cea mai

faimoasă clădire din Grecia antică și una dintre cele șapte minuni ale lumii. Toate proporțiile sale se bazează pe Dreptunghiul de aur. În Grecia antică mai existau și alte clădiri construite după un raport similar, între lungime și înălțime.

Spirala de aur

Putem reprezenta șirul Fibonacci și printr-o altă imagine, dacă începem cu două pătrate mici, de mărimea 1, așezate unul lângă celălalt. Deasupra acestora vom desena un pătrat de mărimea 2 ($= 1 + 1$).

Acum putem desena un nou pătrat – care să atingă un pătrat de o unitate și celălalt pătrat de două unități – având deci fețele de trei unități; apoi un pătrat care să atingă pătratul 2 și pătratul 3 (care conține fețe din 5 unități). Putem continua adăugarea de pătrate în imagine, fiecare nou pătrat având o față de lungimea sumei fețelor pătratelor precedente. Acest set de dreptunghiuri ale căror fețe au lungimea a două numere Fibonacci succesive și care sînt compuse din pătrate ale căror laturi sînt numere Fibonacci sînt numite *dreptunghiuri Fibonacci*. Oricite dreptunghiuri ai crea astfel, toate toate vor alcătui un Dreptunghi de aur.

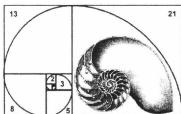
Putem desena acum o spirală care să unească sferturi de cercuri, cite unul în fiecare nou pătrat. Aceasta reprezintă *Spirala lui Fibonacci*. O curbă similară se întâlnește în natură sub forma cochiliilor de melci sau a scoicilor. În timp ce spirala dreptunghiurilor lui Fibonacci crește în mărime cu un factor *Phi* (1,62) la fiecare *sfert de cerc* (adică un punct pe un sfert mai îndepărtat pe curbă este de 1,62 de ori mai departe de centru, iar aceasta se aplică pentru *toate* punctele de pe curbă), curba spiralată a unui nautilus face o *întoarcere completă* înainte ca punctele să se miște cu un factor de 1,62 față de centru.

De asemenea, putem vedea spirale similare de la nivelul atomic pînă la forma giganticelor galaxii spiralate. În toate cazurile, aceste forme sînt asociate cu creșterea evoluționară, chiar dacă e vorba despre un nou strat de atomi într-un cristal, un organism viu, o furtună tropicală sau o galaxie.

Petalele Fibonacci la flori: În cazul multor plante, numărul de petale reprezintă un număr Fibonacci. Iată cîteva exemple:

- 3 petale: crin, iris (crinii au adesea 6 petale formate din două seturi de cîte 3);
- 5 petale: pîntenul cocoșului, trandafir sălbatic, pîtenaș, colombină;
- 8 petale: nemțîșor de munte;
- 13 petale: pipirig, calinică, cineraria;
- 21 de petale: ochiul-boului, thunbergia alata (surisul de Zanzibar), cicoare;
- 34 de petale: pătlăgină, crizantemă;
- 55 sau 89 de petale: aster-de-toamnă, familia *asteracee*.

Numărul de petale ale unor specii este foarte precis, în timp ce altele au un număr de petale apropiat de cele de mai sus, media fiind un număr Fibonacci.



Lecția 6. Dimensiunile

(de Dragon Singing)

O noțiune foarte importantă care trebuie înțeleasă de vrăjitori este conceptul fizic al *dimensiunilor*. Deși volume întregi de matematică și fizică au fost dedicate studiului și înțelegerii dimensiunilor, cel mai simplu e să le considerăm *direcții de mișcare posibilă*.

Matematicienii (care, fără îndoială, sînt și ei un fel de vrăjitori) își încep teoriile despre dimensiuni prin a-și imagina un obiect de *dimensiune zero*, care este reprezentat de un *punct*. Știi cum vorbesc oamenii despre un „punct în spațiu”? Ei bine, exact asta e: o locație, ca un punct extrem de mic. Un punct are înălțime zero, lățime zero, lungime zero. Nu se poate mișca nicăieri.

Dacă ai două puncte, le poți uni printr-o *linie*. O linie este un obiect *unidimensional*. Un punct pe o linie se poate mișca doar înainte și înapoi de-a lungul liniei, nu alături, nu în sus sau în jos.



Dacă ne gândim mai bine, sîntem deja pe tărîmul misterelor: întrucît un punct nu are lățime, lungime sau înălțime, oricît de scurtă ar fi linia, între oricare două puncte rămîne mereu spațiu pentru un *număr infinit de puncte*. Cum poate așadar cineva să ajungă undeva? Pleci de la New York și te îndrepți spre California (sau dintr-un capăt al camerei în celălalt), iar între aceste două locații există un număr infinit de puncte. Cum le poți traversa pe toate? Totuși, o faci...

Dar așteaptă: devine și mai interesant.

Dacă mai adaugi un punct (unul care nu este aliniat exact cu celelalte două, ce lungesc doar linia), mai adaugi o direcție de mișcare posibilă, creînd un obiect bidimensional cunoscut drept *plan*, asemănător suprafeței unei foi de hîrtie. Fii atent, doar suprafața, care nu are nici o grosime. Un punct pe un plan se poate mișca la stînga, dreapta, înainte, înapoi... în orice direcție în afară de în sus și în jos.



Adaugă o altă dimensiune și ajungem aproape în situația în care trăim noi, oamenii. Obiectele tridimensionale au volum și sînt numite *solide*. Un solid poate fi o sferă, un cub sau orice alt obiect care are înălțime, adîncime și grosime.



Acum ajungem undeva! Dar în lumea de zi cu zi, așa cum o cunoaștem noi, nu există doar trei dimensiuni. Nu ne mișcăm doar în sus, jos, în lateral, înainte și înapoi, ci și *înainte în Timp*, care reprezintă *a patra dimensiune*. Nu o să discutăm acum motivele pentru care timpul merge doar înainte: există un motiv, dar e complicat, și dacă te interesează, ar trebui să cercetezi și să afli (cercetarea misterelor este una dintre artele *de bază* pe care trebuie să le stăpînească un vrăjitor!).

Dar iată: Universul, așa cum îl știm, există în patru dimensiuni: trei *spațiale*, plus una *temporală*. Iar Universul, așa cum am învățat, se extinde... ceea ce înseamnă că trebuie să existe și o *a cincea* dimensiune în care să se extindă!

Mulți fizicieni consideră că Universul nostru ar putea avea și alte dimensiuni, care au fost comprimate în spații subatomice atît de mici, încît nu sîntem niciodată conștienți de ele. Cu cît înțelegem mai mult Universul nostru, cu atît conchide că ar putea exista mai multe realități alternative: alte Universuri, alte versiuni ale realității.

Banda lui Moëbius

Folosind conceptul de dimensiuni, poți face multe lucruri ciudate și fascinante în același timp. Să luăm, de exemplu, *Banda lui Moëbius*. E ușor de făcut : ia o bandă de hirtie, pune-o în două și lipește capetele. Nu-i greu, nu-i așa ?



Greșit ! Ia un creion, așază-l în orice punct al benzii de hirtie și trasează o linie pe o parte. Cite fețe are banda ? Așa e ! *Doar una. Banda lui Moëbius este un obiect bidimensional, cu o singură față. Totul e o singură suprafață.* Dar așteaptă, mai e ceva !



Taie banda în jumătate. Ce se întâmplă ? Taie din nou banda în jumătate. Surpriză !

Banda lui Moëbius este un exemplu de excepții ciudate la ceea ce numim realitatea „normală” : exact tipul de fisuri și anomalii pe care un vrăjitor le explorează prin cunoaștere, pentru a provoca schimbări prin exercitarea voinței sale.



Sticla lui Klein

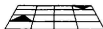
Banda lui Moëbius are o singură suprafață și o singură margine. Dacă am putea cumva renunța la margine, rămânând o singură suprafață, am obține un obiect tridimensional „imposibil”, numit *Sticla lui Klein*. Cel puțin se spunea că e imposibil, pînă cînd eu (Oberon) am creat-o pe cea arătată aici.



Am folosit două inele din plastic transparent, de forma unor gogoși, pe care le-am tăiat și le-am lipit cu silicon transparent. Dacă găsești astfel de inele, și tu poți construi o suprafață a lui Klein. E interesant s-o arăți prietenilor la petreceri !

Spațiul curbat

Așa cum Banda lui Moëbius transformă două dimensiuni într-un continuu, tot așa sticla lui Klein transformă un obiect tridimensional într-un singur continuu. După același tipar, Albert Einstein (1879-1955) a propus un model matematic pentru transformarea spațiului într-un continuum curbat. Acest concept stă la baza teoriei gravitației, ca și a existenței găurilor de vierme care unesc o parte a universului cu alta.



„Spațiu curbat”,
creat de gravitație

Lecția 7. Magia haosului

(de Ian „Ursul Ascuns” Anderson)

În ultimul timp, matematicienii au conceput un studiu cunoscut drept *Teoria haosului*. Noi, vrăjitorii, am recunoscut în el ceea ce mulți dintre noi știam dintotdeauna doar intuitiv. Un aspect al Teoriei haosului ne arată că, într-un sistem complex, în continuă transformare și despre care nu vom putea ști niciodată totul, se află mai multe orizonturi de cunoaștere. Aceste orizonturi de cunoaștere există chiar dacă toate componentele urmează reguli previzibile, fapt care, de fapt, nu se întâmplă.

Un alt aspect al Teoriei haosului arată cum schimbările imperceptibile într-un sistem haotic pot provoca diferențe vaste, imprevizibile, în tiparul vizibil. Acesta este renumitul „Efect-Fluture”, numit astfel după întrebarea meteorologului Edward Lorenz: „Oare bătaia aripilor unui fluture în Brazilia provoacă o tornadă în Texas?”. Vremea este un exemplu clasic de sistem haotic, imprevizibil, și nici cele mai performante computere nu pot prezice starea ei corect.

Teoria haosului descrie și momentele în care sistemele se scindează aleatoriu și reapar în tipare noi, imprevizibile. În aceste momente, Efectul-Fluture poate fi extrem de puternic, când situațiile-limită întâlnesc șansa.

Întreaga biosferă este un sistem haotic, societatea și cultura fiind la rindul lor astfel. În haosul biosferei, forme noi apar spontan și imprevizibil, ducând astfel la evoluție. Efectul-Fluture oferă magicianului haosului posibilitatea de a influența sisteme uriașe, de a alege cu atenție momentele de virf din tiparele cu desfășurare previzibilă și de a modifica o sferă mai mare prin mișcări reduse. Simplul semănat al unor plante într-o ecologie în curs de refacere sau un discurs scurt la o reuniune esențială poate provoca o cascadă de evenimente, care determină tiparul unei noi ordini.

Atunci când un sistem este suficient de mare și complex, fenomenele extrem de improbabile devin statistic inevitabile. Magia haosului este magia circumstanțelor excepționale, a incidentelor bizare și a fantasticului. Magicianul haosului traversează frontierele dintre realități diferite.

Ca de obicei, odată cu puterea vine și responsabilitatea. Asigură-te că planta pe care o semeni nu va provoca o invazie de buruieni sau că discursul tău la o adunare nu va da naștere unor neplăceri sau conflicte nesfârșite. Bineînțeles, magicianul haosului nu controlează de fapt nimic și nu poate prezice cu adevărat efectele unei lucrări haotice. El nu poate decât să orienteze lucrurile în direcția dorită, alegând cu grijă timpul și locul acțiunilor sale.

O altă formă de magie a haosului este *discordia* sau *înșelătoria*. Multe culturi au zeități amăgitoare, precum Lupul de prerie sau Eris. Importanța acestora stă în faptul că nimicesc sisteme distructive – guverne tiranice, teorii academice fără valoare sau monopoluri corporatiste. Când sistemele sînt distruse și lucrurile puse în mișcare, apar oportunități pentru schimbare. În viața de zi cu zi, și noi putem face trucuri și putem provoca multe schimbări în lumea care ne înconjoară. Există scamatori printre activiștii moderni, care îi înșală și îi încurcă pe adepții sistemului cărui i se opun. Un scamator nu se teme să pară ridicol și este dispus să fie considerat un „nebul sfînt” în serviciul universului. Scamatorul este dispus să pună la îndoială ceea ce este normal, să gîndească lucruri de gîndit și să vorbească despre lucruri care nu se pot rosti.

Dacă alegi să fii scamator, ai de înfruntat și pericole. Zeitățile scamatorilor nu sînt neapărat corecte, iar noi trebuie să apărăm lucrurile pe care le considerăm morale, altfel spiritele amăgitoare ne pot călca în picioare. Încălcarea regulilor și provocarea continuă de neînțelegeri, oriunde ai fi, pot fi distructive și nefolositoare. Există frontiere netrecute încă, unele tradiții sînt folositoare și unele reguli sunt stabilite cu un bun temei. În prezent, pe Pămînt există destulă forță distructivă, așa încît vrăjitorii scamatori nu ar trebui să ducă lipsă de mijloace creative demne de a-și folosi energia.

Secțiunea a IV-a. Magia ritualică (magia albă)

Lecția 1. Introducere: magicienii

Dat fiind că magia este arta prin care ne folosim voința pentru a schimba lucrurile, magia ceremonială reprezintă arta de a folosi ritualurile pentru a face schimbările – vraja – care vrei să aibă loc. Magicienii de ceremonie poartă de obicei robe și folosesc un număr mare de instrumente cu care să controleze și să dirijeze energia magică. Uimitor de elaborate uneori, aceste instrumente pot funcționa și ca impulsuri magice pentru imaginație. Pentru a-și atinge scopurile, magicienii pot folosi adesea incantații ca parte a ceremoniilor.

Mulți magicieni de ceremonie își combină energia interioară cu cea spirituală a zeilor, arhanghelilor, îngerilor și a altor spirite pentru a-și desăvârși vraja. Uneori este suficient să fii în acord sau pur și simplu să ceri ajutorul unui înger. În alte cazuri, o energie spirituală mai generală poate folosi la crearea unor „spirite” artificiale, talismane și amulete sau la invocarea și trezirea diferitelor duhuri.

Magie superioară și inferioară

Mulți magicieni de ceremonie fac o distincție între magia „superioară” și cea „inferioară”. Magicieni diferiți dau sensuri distincte acestor termeni. Pentru unii, *magia superioară* se referă în mod specific la ritualurile prin care o *entitate* sau o ființă spirituală este conjurată să-și facă vizibilă apariția. Acestei entități i se ordonă apoi să facă un anumit lucru sau i se cer ajutorul, informații, prorocii etc. Magicianul îi poruncește entității și se ocupă de ritual până la sfârșit.

Magia inferioară, spre deosebire de cea superioară, nu necesită invocarea unei creaturi specifice, și chiar dacă sînt chemate, nimeni nu se așteaptă ca aceste entități să *apară* chiar în formă vizibilă. Aceasta este, de departe, forma de magie cel mai des practică și include magia simpatetică și imitativă, precum și tot felul de ritualuri. „Magia inferioară” nu este magie negativă sau „neagră”. Dacă un ritual are scopuri pozitive sau negative, aceasta depinde de intenția celui care îl practică; magia în sine, la fel ca și electricitatea, este neutră din punct de vedere moral.

Multe dintre pregătirile pentru magia superioară includ miniritualuri de mai multe tipuri, care aparțin, de fapt, magiei inferioare. Un magician bine pregătit poate practica magia superioară și pe cea inferioară cu aceeași ușurință, în funcție de situație.

de manifestare, *Beriah*, lumea ingerilor și a creației, în care ideile devin tipare, *Yetzirah*, lumea planetelor și a formării, în care se exprimă tiparele și *Assiah*, lumea materială a acțiunii, pe care o percepem cu simțurile fizice.

Misterul suprem și central al Cabalei este Uniunea Sfință sau „Căsătoria Sacră” dintre aspectele masculine și feminine ale divinului – sau unificarea lui Dumnezeu. Zeița Cabalei se numește *Shekinah* și a fost protectoarea Arborelui Vieții în Grădina Raiului. După Căderea din Rai, aceasta s-a despărțit de soțul ei, *Yahweh*. Doar în serile de vineri, în ajunul Sabatului, se întâlnesc pentru scurt timp, înainte de a fi obligați să se despartă iarăși. Soții divini nu vor fi reuniți pentru totdeauna până când lumina originală a creației nu se va întoarce la sursa ei divină. Fiecare act de iubire și compasiune apropie mai mult cuplul cosmic. Astfel, viața ar putea fi considerată o frumoasă poveste de dragoste în care cu toții sîntem actori, căutîndu-ne jumătatea de care am fost despărțiți. Soarta zeilor stă în mîinile noastre!

Cărțile Cabalei

Cabala este formată acum din mai multe cărți, provenite din surse diferite, majoritatea scrise în mai multe perioade distincte, între secolele al IX-lea și al XIII-lea d.Hr. Aceasta reprezintă înțelepciunea însumată a mai multor vrăjitori și magicieni din vechime, precum și o asimilare continuă de scrieri oculte din magia egipteană, central-europeană, greco-romană, din misticismul iudaico-creștin și alchimie.

Simon Ben Jochai, un rabin care a trăit în secolul al II-lea d.Hr., pare să fi fost primul care a înregistrat mai multe mituri iudaice ale Cabalei. Acestea au fost tipărite de fiul său, Rabinul Eleazor, drept *Sefer Ha Zohar* („Cartea Splendorii”). *Zohar*-ul a fost introdus în Spania în secolul al XIII-lea de către Moses de Leon din Guadalajara, care este adesea considerat autorul manuscrisului. Potrivit *Zohar*-ului, *An Sof* („Infinitul”), cel mai sfînt dintre sfinți, stăpînea cerurile împreună cu regina sa, *Adni*. Împreună, ei s-au luptat cu *Samael Smal*, care era răul incarnat în ingerul morții și stăpînul diavolilor.

Sefer Yetzirah („Cartea Creației”) a fost scrisă în Palestina sau Babilon între secolele al III-lea și al VI-lea d.Hr. Tema centrală a acestei cărți este semnificația mistică a literelor și numerelor. *Sefer Yetzirah* ar putea fi considerată o carte de răscruce, creînd o legătură între misticismul Merkabah timpuriu și Cabala de mai tîrziu.

Sefer Ha-Bahir este considerată prima carte „adevăratei” Cabala, prin utilizarea – de exemplu – a simbolismului celor zece sefire drept atribute divine (spre deosebire de folosirea aceluiași termen în *Sefer Yetzirah* pentru a desemna numere). Această carte a apărut în regiunea Provence din Franța, la sfîrșitul secolului al XII-lea.

Cea mai importantă și durabilă contribuție a Cabalei la magie și vrăjitorie a fost stabilirea primului sistem de *corespondențe*, permițînd lucrurilor să fie substituite sau amplificate prin alte reprezentări asociate. De exemplu, *Sefer Yetzirah* clasifica toate elementele din univers după cele 22 de litere ale alfabetului ebraic. Șapte litere reprezentau zilele săptămîinii și cele șapte planete; 12 litere corespundeau celor 12 luni și semnelor zodiacului. Iar cele trei „litere-mamă” rămase reprezentau Aerul, Focul și Apa. Tabelele de corespondență reprezintă acum o componentă esențială a oricărui grimoar.

Lecția 3. Arborele Vieții

Fundamentul Cabalei este diagrama numită „Arborele Vieții”. Acesta reprezintă structura care stă la baza Universului sacru. Privită de sus în jos, diagrama arată modul în care conștiința supremă a Divinității este transmisă în lumea materială și în conștiința fiecărui individ. În același fel, de jos în sus, Arborele ne arată calea pe care putem accede pentru a ne uni cu divinul, prin înlăturarea acelor obstacole care ne limitează conștiința.

Arborele Vieții crește în jos din Sursa sa Cerească și este format din zece sfere sau *emanații*, numite *Sefire*. Acestea sînt aranjate în trei Stâlpi, cu 22 de linii care le unesc. Aceste linii au fost asociate cu cele 22 de litere ale alfabetului ebraic și cele 22 de Arcane sau Atuuri Majore ale Tarotului. Începînd cu baza Arborelui (în virful diagramei), cele zece sfere și lucrurile pe care le reprezintă sînt următoarele :

1. *Kether* – „Coroana Supremă a Creației”. Fericirea infinită.
2. *Chokmah* – „Înțelepciune”. Tatăl Cerească.
3. *Binah* – „Înțelegere”. Mama Cerească.
4. *Chesed* – „Iubire, Milă, Noblete”. Dumnezeu milostiv.
5. *Geburah* – „Putere, Tărie, Rigoare”. Dumnezeu luptător.
6. *Tiphareth* – „Frumusețe, Armonie”. Mesia sau Mintuitorul.
7. *Netzach* – „Victorie, Forță, Răbdare”. Iubire și emoții.
8. *Hod* – „Splendoare, Maiestate”. Intelectul și rațiunea.
9. *Yesod* – „Întemeiere”. Impulsurile sexuale și creativitatea.
10. *Malkuth* – „Regat”. Preocupările pămîntești.

Sefirotul poate fi înțeles ca diferitele fațete ale personalității divine. Cea mai înaltă sferă, *Kether*, reprezintă Gloria Divină, iar cea mai joasă, *Malkuth*, reprezintă lumea materială. Zeița lui *Malkuth* („Mama Natură”) este *Shekinah*. Mai jos de *Kether*, pe Stîlpul mijlociu, există un spațiu liber unde te-ai aștepta să găsești o Sefiră (asemenea centurii de asteroizi, unde te-ai aștepta să găsești o planetă !). Acest spațiu se numește *Daath* („cunoaștere”). Este *Abisul* sau *Vidul* – prăpastia care separă finitul de infinit și lucrurile vizibile de cele ascunse. Atingerea lui *Daath* simbolizează uniunea cu divinitatea, adevăratul scop al tuturor misticilor.

Prima Sefiră reprezintă pneuma, „respirația” Dumnezeului Viu. Din răsufletarea sa a apărut Aerul Primordial, care a dat naștere Apei și Focului, a treia și a patra Sefiră. Din Aerul Primordial, Dumnezeu a creat cele 22 de litere, din Apă a creat Haosul cosmic, iar din Foc, Tronul Gloriei și ierarhia Îngerilor. Ultimele șase Sefire reprezintă cele șase direcții ale spațiului.

(Gershom Scholem, *The Origins of the Kabbalah*)

Și *Bahir* abordează ideea de Sefirot, dar nu în legătură cu Arborele Vieții. Prima versiune a relației dintre Sefirot era un set de cercuri concentrice. Arborele Vieții face parte din *Zohar* și a devenit mai apoi cunoscut datorită lui Isaac Luria.

Temă: ascensiunea în Arborele Vieții

Iată un exercițiu ritualic de meditație și vizualizare, bazat pe ascensiunea în Arborele Vieții, de la lumea materială la tărîmul divin. Îl poți încerca dacă vrei. Acest tip de ritual reprezintă baza pentru o mare parte din magia ceremonială. Mai întâi, privește cu atenție diagrama Arborelui Vieții, reprezentată pe corpul uman în desenul următor.

Acest exercițiu poate fi mai eficient dacă îl încerci cînd ești gol, în fața unei oglinzi de înălțimea ta, mai ales dacă tocmai ai ieșit de sub duș și ești foarte curat.



- (*Malkuth*) Vizualizează o lumină galbenă ca lămâia în jurul picioarelor. Spune apoi : „Stăpîn al Pămîntului, stabilește-ți împărăția în mine și învață-mă să aleg”.
- (*Yesod*) Vizualizează o lumină purpurie în jurul organelor genitale. Spune apoi : „Dumnezeule Atotputernic, ai grijă de moștenirea mea și învață-mă ce este independența”.
- (*Hod*) Vizualizează o lumină portocalie în stînga ta. Spune apoi : „Stăpîn al Îngerilor, dezvăluie-mi splendoarea Tă și învață-mă să spun adevărul”.
- (*Netzach*) Vizualizează o lumină verde smarald în dreapta ta. Spune apoi : „Dumnezeul Oștirilor, ajută-mă să-mi înving vrăjmașii și învață-mă ce-i altruismul”.
- (*Tiphareth*) Vizualizează o lumină galben pal în jurul inimii. Spune apoi : „Dumnezeul Cunoașterii, dă-mi frumusețe și învață-mă ce-i integritatea”.
- (*Geburah*) Vizualizează o lumină roșu aprins la umărul tău stîng. Spune apoi : „Dumnezeule Atotputernic, cu puterea Tă, apără-mă și învață-mă ce-i curajul”.
- (*Chesed*) Vizualizează o lumină albastră la umărul tău drept. Spune apoi : „Doamne Sfînt, cu mila Tă, învață-mă ce-i supunerea și umilința”.
- (*Binah*) Vizualizează o lumină neagră deasupra umărului tău stîng. Spune apoi : „Regina Cerurilor, dă-mi înțelegere și învață-mă cînd să păstrez tăcerea”.
- (*Chokman*) Vizualizează o lumină în toate culorile deasupra umărului tău drept. Spune apoi : „Tată Ceresc, dă-mi înțelepciune și învață-mă ce-i dăruirea”.
- (*Kether*) Vizualizează o lumină albă strălucitoare chiar deasupra capului tău. Spune apoi : „Spirit Infinit, încoronează-mi viața cu desăvîrșirea operei Tale și unește-mă cu Tine”.

Lecția 4. Hermetica

Hermetica reprezintă o colecție de 42 de cărți sfinte al căror autor se spune că este personajul mitic *Hermes Trismegistul* („de trei ori cel mai mare”). Acesta era considerat cel mai mare dintre toți filozofii, preoții și regii. Pînă în anul 500 î.Hr., zeul grec *Hermes* și cel egiptean *Thot* – ambii zei ai înțelepciunii, magiei și comunicării – fuseseră considerați unul și același.

O a treia manifestare a fost patriarhul evreu *Enoch*, „al doilea mesager al lui Dumnezeu”. Se spunea că *Hermes* a dezvăluit omenirii medicina, chimia, dreptul, arta, astrologia,



muzica, arta dezbaterii, magia, filozofia, geografia, matematica, calendarul de 365 de zile, anatomia și oratoria (arta discursului).

Cel mai important simbol hermetic este *caduceul*, sceptorul înaripat al lui Hermes, pe care se răsucesc doi șerpi.

Deși majoritatea învățăturilor hermetice se bazează pe filozofia greacă – mai ales Platon și Aristotel –, scrierile iau forma dialogurilor dintre Hermes Trismegistul, zeii egipteni Thot, Ammon, Isis și Horus și zeii vindecători Asclepios (grec) și Imhotep (egiptean).

Scopul lor este de a transmite înțelegerea relației dintre zei, omenire și univers. *Hermetica* ne învață că omul, întrucât combină natura divină cu cea umană, este superior zeilor mai mici, care sînt doar nemuritori și celorlalte creaturi, care sînt doar muritoare. Din același motiv, oamenii pot crea zei: pe cei care trăiesc în statui și temple și care își obțin puterea din venerația celor care cred în ei.

Scrise în Alexandria, Egipt, între secolele al III-lea î.Hr. și I d.Hr., aceste cărți au avut o influență extraordinară asupra dezvoltării magiei din Vest. Din păcate, majoritatea cărților originale hermetice s-au pierdut odată cu arderea Bibliotecii din Alexandria, în 415 d.Hr. Fragmentele care au rezistat au fost traduse de cărturarii arabi după manuscrisele grecești și copte și introduse în Europa de către maurii spanioli în secolul al XII-lea.

Principalul corp al scrierilor hermetice nu a fost totuși tradus în latină decît în 1471, atunci cînd Cosimo de Medici, marele protector al Renașterii italiene din Florența, i-a cerut lui Marsilio Ficino să traducă manuscrisele hermetice grecești pe care le obținuse din Bizanț. Tipărița inventată chiar în acea perioadă a făcut posibilă difuzarea rapidă a hermeticii latine în toată Europa. Cele mai importante dintre aceste cărți sînt *Divinul Poimandres* și *Tabla de Smarald*.

Impactul hermeticii asupra filozofiei renascentiste a fost colosal. O colecție de scrieri vechi teologice, magice și medicale de o extraordinară frumusețe, forță intelectuală și autoritate spirituală, în care evreii, creștinii și musulmanii puteau găsi confirmarea, amplificare și perfecționarea propriilor învățături sfinte.

În Hermetica, mitul creației devine o alegorie mult mai bogată, mai detaliată și mai expresivă, un proces extraordinar de alchimie. Hermes descrie omul ca fiind „marele miracol”, capabil de a atinge natura divină ca individ prin depășirea stadiilor existenței care îl separă de divinitate. Omul este respectat ca fiind creat după „ imaginea lui Dumnezeu”, microcosmosul care reflectă macrocosmosul. Această trăsătură este subliniată de maxima lui Hermes, „precum deasupra, așa și dedesubt” și „precum înăuntru, așa și în afară”. În creație, orice lucru se reflectă în om. Acesta are la dispoziție toate instrumentele necesare pentru a-și împlini destinul divin, dacă alege să-l accepte.

(Francis Melville, *The Secrets of High Magic*)

Tabla de Smarald

Legenda spune că următoarele cuvinte (din greacă) au fost sculptate inițial în basorelief pe o singură placă verde ca smaraldul (un martor din vechime crede că aceasta fusese

turnată într-o formă asemenea sticlei topite). De aceea, textul se numește *Tabla de Smarald*.

- I. *Cu adevărat, fără îndoială, sigur și pe deplin –*
- II. *Ceea ce se află Dedesubt corespunde cu ce e Deasupra, iar ceea ce se află Deasupra corespunde cu ce e Dedesubt, pentru a îndeplini Miracolul Lucrului Unic.*
- III. *Și așa cum toate lucrurile provin din Unul, prin intermediul acestuia, tot astfel, toate lucrurile își au originea în acest Lucru Unic.*
- IV. *Soarele îi este Tată, Mamă îi este Luna.*
- V. *Vîntul l-a purtat în Pîntecele său. Pămîntul îl hrănește.*
- VI. *Este tatăl oricărui lucru desăvîrșit din întreaga Lume. Puterea sa este completă dacă se transformă în Pămînt.*
- VII. *Separă Pămîntul de Foc, lucrurile blinde de cele aspre, subtil și cu multă atenție.*
- VIII. *Se ridică de la Pămînt la Cer și coboară iarăși pe Pămînt.*
- IX. *Și astfel, primește Putere din lumea de Dedesubt și din cea de Deasupra.*
- X. *În acest mod, vei obține Gloria Întregii Lumi. Tot ce este Ascuns și se va descoperi. Aceasta este forța Puterii Puterilor. Depășește orice lucru, oricît de ascuns, și trece peste orice obstacol.*
- XI. *Lumea a fost creată astfel. Aplicații uimitoare vor fi descoperite în acest fel.*
- XII. *Sînt numit Hermes de Trei ori cel mai Mare pentru că în în mîna trei părți din Înțelepciunea Lumii.*
- XIII. *Aici am explicat pe deplin lucrarea Soarelui.*

Lecția 5. Îngeri și demoni

Îngerii și demonii sînt oameni în mitologiile iudaică, creștină și islamică. În magia Cabalistă, *îngerii* („mesageri”) sînt considerați spirite sau inteligențe de pe tărîmurile „superioare”, pe cînd *demonii* („spiritele rele”) locuiesc pe tărîmurile „inferioare” (oamenii, bineînțeles, se află la mijloc). Majoritatea ritualurilor de „magie superioară” se ocupă cu *invocarea* (chemarea) sau *conjurarea* acestor entități, cerîndu-le să-și facă vizibilă prezența, să dezvăluie anumite informații sau să execute anumite ordine. E ciudat, dar aceste ritualuri se aseamănă mult cu felul în care utilizăm internetul!

Îngerii și demonii sînt împărțiți pe niveluri *ierarhice* ordonate, asemenea unei armate. Prin natura lor, îngerii sînt binevoitori și dispuși să ajute orice magician priceput. Însă demonii sînt înșelători și ostili și nu poți obține ajutor de la ei decît prin amenințări și constrîngerii. Voi aborda mai pe larg subiectul demonilor în 6.VI.3. În această lecție, doresc să prezint în detaliu îngerii tradiției cabalistice.

Îngerii sînt spirite pure, de aceea sînt lipsiți de sexualitate. Liberi de limitările lumii materiale, ei sînt nemuritori și nu au existență materială. Au roluri fixe, nu au voință proprie, nu se transformă, nici nu evoluează. Rolul și scopul lor sînt de a ne ajuta să ne cunoaștem adevărata natură și de a ne trezi conștiința divină.

Grupurile de îngeri sînt cunoscute drept *coruri*. Fiecare cor conține mii de îngeri, conduși de un *Arhanghel*. Există zece astfel de legiuni, fiecare asociată cu o Sefiră din Arborele Vieții. Voi prezenta acum corurile de îngeri, aranjate de la cel mai înalt pînă la cel mai de jos. Dacă decizi să invoci unul dintre acești Arhangheli, este extrem de important să-i pronunți corect numele!

Chioth Ha Qadesh – Acesta este Ordinul suprem al îngerilor, direct asociat cu spiritul divin infinit al *Kether*-ului. Îngerii aceștia sînt cunoscuți drept creaturi sfinte și sînt conduși de către Arhanghelul *Metatron* (Înger al Prezenței). Rege al tuturor îngerilor, și cel mai tînăr dintre ei, arhanghelul a fost cîndva patriarhul biblic Enoch. Metatron reprezintă legătura dintre Dumnezeu și omenire. Perechea sa feminină este *Shekinah*.

Auphanim – Forțele de Rotire. Asociați cu *Chokmah*, acești îngeri sînt conduși de Arhanghelul *Ratziel* („bucuria lui Dumnezeu”), Prințul cunoașterii lucrurilor ascunse, numit Îngerul Misterelor. Se presupune că legendara *Carte a lui Ratziel* conține cheia secretă a misterelor Universului, pe care nici măcar îngerii nu le cunosc.

Aralim – Aceștia sînt Îngerii Atotputernici. Formați din foc alb, ei sînt asociați cu *Binah*, Sefira lui Saturn și Principiul Feminin. Arhanghelul care îi conduce este *Tzaphkiel* („contemplarea lui Dumnezeu”), Prințul luptei spirituale împotriva răului.

Chasmalim – Cei Strălucitori. Acești îngeri se ocupă cu justiția și sînt asociați cu *Chesed*, Sefirahul lui Jupiter. Arhanghelul care îi conduce este *Tzadkiel* („dreptatea lui Dumnezeu”), Prințul milei și al bunăvoinței, care păzește Porțile Vîntului de Est.

Seraphim – Cei înflcărați, Îngerii Răzbunători ai distrugerii. Sînt asociați cu *Geburah*, Sefira lui Marte și Teama de Dumnezeu. Arhanghelul care îi conduce este *Kamael* („asprimea lui Dumnezeu”). Fiind Prințul forței și al curajului, Kamael își poartă sabia de flăcări.

Malachim – Numiți și *Shinanin*, acești îngeri îl servesc pe *Tiphareth*, Sefira Soarelui. Ei sînt cei care guvernează legile naturale și sînt responsabili de mișcările și ciclurile corpurilor cerești, precum și de miracolele care încalcă legile naturii. Inspiră curaj eroilor și virtute sfinților. Arhanghelul lor este *Raphael* („medicul lui Dumnezeu”), Prințul vindecării, al cărui locotenent este Mihail.

Elohim – Aceștia formează *panteonul* („toți zeii”), cunoscut și drept Corul principatelor. Sînt asociați cu *Netzach*, Sefira lui Venus. Arhanghelul care îi conduce este *Haniel* („slava lui Dumnezeu”), Prințul dragostei și al armoniei. Perechea sa feminină, *Hagiel*, este un înger frumos cu ochii verzi, care seamănă perfect cu zeița Afrodita.

Beni Elohim – Aceștia sînt Fiii Zeilor, cunoscuți și drept Corul Arhanghelilor. Sînt asociați cu *Hod*, Sefirahul lui Mercur. Arhanghelul lor este *Mihail* („apărătorul lui Dumnezeu”), al cărui locotenent este Rafael. Provincia lor este arta și cunoașterea.

Hervumi – Aceștia sînt îngerii omenirii; numele lor înseamnă „cei care intervin”. Sînt asociați cu *Yesod*, Sefira acțiunii și a Lunii. Arhanghelul lor este *Gabriel* („puterea lui Dumnezeu”), cel mai iubit dintre toți îngerii. El i-a adus Mariei Bunavestire și i-a dictat Coranul lui Mohamed.

Ishim – Cel mai de jos ordin al îngerilor, care asistă direct omenirea. Numiți și *Sufletele Binecuvîntate* sau *Sufletele celor Perfecți*, aceștia au fost cîndva sfinți și profeți. Sînt asociați cu *Malchuth* – Împărăția Pămîntului și a lucrurilor lumești. Arhanghelul lor este *Sandalphon* („confratele”), geamănul lui Metatron. Acesta a fost cîndva profetul evreu Elias.

Lecția 6. Ritualuri angelice



Dacă nu ai făcut încă exercițiile de meditație și vizualizare pe care le-am explicat mai înainte, atunci cu siguranță nu ești pregătit pentru operațiile angelice. Stai liniștit, nu-i nici o grabă. Dezvoltă-ți aceste aptitudini, apoi revino la această lecție.

Ritualurile angelice, asemenea tuturor invocarilor de spirite, trebuie făcute într-un spațiu intim și liniștit, unde nu te va deranja nimeni cel puțin o oră. Dacă se poate, ar trebui să fii absolut singur în casă, să nu auzi vocile altor persoane. Închide ușile și scoate telefonul din priză. Temperatura trebuie să fie optimă și ar fi bine să stai pe o pernă moale. Adu-ți aproape de tine toate lucrurile de care ai putea avea nevoie și mergi la toaletă înainte de a începe!

Nu mînca condimentat – mai ales fasole sau usturoi, care îți fac respirația urît mirositoare sau te balonează – cu cel puțin 48 de ore înaintea ritualului! Singurul miros din încăpere trebuie să fie cel al aromei speciale pentru ritual. Asigură-te că ești odihnit. Dacă ești oșos sau bolnav, nu încerca să invoci spirite! Fă un duș sau o baie care să te purifice și poartă un veșmînt alb, curat.

Iată un plan general pentru invocarea unui înger :

Mai întâi, trebuie să te familiarizezi cu asocierile și calitățile îngerului cu care dorești să intri în contact. Studiază diferitele Tabele de Corespondențe din acest grimoar și realizează o mică schemă pentru îngerul dorit. Vei găsi mai jos câteva corespondențe ale arhanghelilor.

Arhanghel	Îndatoriri	Ulei/parfum	Piatră	Culoare
10. Metatron	Leagă umanul de divin	Salvie, tămîie	Diamantul Herkimer	Alb
9. Raziel	Tănuire, cunoaștere secretă	Mușcată, eucalipt	Fluorină	Albastru fumuriu
8. Tzaphkiel	Dorințe împlinite, intervenție divină	Salvie, mușețel, eucalipt, smirnă	Obsidian, turmalină	Negru
7. Zadkiel	Protejează învățătorii, manifestare	Boabe de dafin, cedru, nucșoară	Lazurit	Albastru, purpuriu
6. Kamael	Putere, curaj	Scorțișoară, gardenie, chiparos	Granat	Oliv, citrin
5. Rafael	Vindecare	Iasomie, trandafir, liliac	Cuarț trandafiriu	Galben, roz
4. Haniel	Artistic, creativitate	Paciuli, trandafir, boabă de dafin	Smarald, malahit	Verde
3. Mihail	Protecție, răbdare	Rozmarin	Citrin, calcit	Portocaliu, piersică
2. Gabriel	Mesagerul lui Dumnezeu	Iasomie, aloe, lemn de santal	Cuarț, Piatra Lunii	Purpuriu
1. Sandalphon	Viață, rugăciune	Lemn de santal, tămîie, garoafă	Cuarț fumuriu	Negru, roșu-cafeniu

Apoi, pentru a intra în contact cu îngerul, trebuie să ai un scop bine definit. Curiozitatea nu e un motiv suficient! Notează-ți intențiile pe o bucată de pergament. Fă-ți și o listă cu toate lucrurile de care ai nevoie. Pregătește-le pe cele care trebuie preparate (de exemplu, tămâia) și așază totul la îndemână înainte de a începe ritualul.

Primul lucru care trebuie pregătit pentru aceste incantații este un triunghi echilateral din placaj, cu un cerc decupat în centru, în care să încapă *oglinđa*. Va trebui să faci un suport care să îl susțină la un unghi de 45°. În cele trei colțuri, desenează sigiliile corespunzătoare (vezi lecția 4.VII.3: „Amuletele puterilor planetare”).

Celălalt lucru pe care trebuie să îl pregătești este un talisman potrivit sferei planetare. Acesta poate fi pictat sau desenat pe material sau pergament, în culori adecvate (din nou, vezi lecția 4.VII.3 pentru detalii).

Personal: Peste veșmintul tău alb, pune-ți o mantie de culoare potrivită. Poartă piatra prețioasă adecvată într-un pandantiv, inel sau amuletă. Apoi, unge-ți încheieturile, tâmpla, pieptul și al treilea ochi cu uleiul corespundent.

Spațiul Ritualic: Într-o lampă, pune un bec electric de culoarea potrivită și stinge restul luminilor. Marchează apoi (cu cretă sau cu o bucată de sfoară) un cerc destul de mare încât să poți sta confortabil în el și pune o pernuță în centru. Așază triunghiul în afara cercului, spre est, cu oglinda îndreptată spre tine, astfel încât să-ți poți vedea chipul atunci când stai în centrul cercului. Așază talismanul în fața ta, în interiorul cercului. Spre nord, pune un clopoțel – ar fi perfect unul pe care să-l poți atinge cu un diapazon. Spre vest, așază o cupă cu apă. Iar spre sud, cădelnița și tămâia.

În afara cercului, pune patru luminări, la jumătatea distanței dintre punctele cardinale ale busolei, toate de aceeași culoare.

Ritualul: Mai întâi, trasează cercul ca de obicei, dar nu invocă spiritele. Apoi, aprinde luminările și arde tămâia adecvată. Așază-te pe pernuță și intră într-o stare de meditație. Închide ochii și imaginează-ți o prezență angelică strălucitoare. Atunci când te simți pregătit, deschide ochii și privește oglinda fără a te concentra, ca și cum ai vedea aure (sau stereograme).

Continuând să privești în oglindă, sună clopoțelul și repetă în gând numele îngerului cu care vrei să intri în contact, de atâtea ori ca numărul îngerului. Sună clopoțelul de fiecare dată. Apoi repetă operațiunea, numai că, de această dată, șoptește încet numele. Repetă pentru a treia oară, rostind numele cu voce tare. La sfârșit, spune: „Îți cer să apari în fața mea!”.

Dacă te-ai pregătit așa cum trebuie și dacă te pricepi la meditație și vizualizare, ar trebui ca fața îngerului să-ți apară în oglindă. După suficientă practică, vei reuși să-i vezi în totalitate silueta dinaintea ta, ca și cum oglinda ar fi un proiector laser. Rămii în starea de calm meditativ și cere-i îngerului ceea ce intenționezi. Poți fi sigur că rugăciunile îți vor fi ascultate!

În sfârșit, poți bea din cupă (îți va fi destul de sete!), mulțumește-i îngerului și ia-ți rămas-bun de la el. După ce îngerul se face nevăzut, deschide cercul, stinge luminările și redă spațiului ritualic aspectul său obișnuit.

Secțiunea a V-a. Cunoașterea desăvârșită a învățăturilor (magia cenușie)

Lecția 1. Introducere: cunoașterea desăvârșită a învățăturilor

Cunoașterea desăvârșită a învățăturilor este principala calitate a vrăjitorilor. De-a lungul istoriei, vrăjitorii au adunat și au studiat cărți și scrieri care conțineau înțelepciunea veacurilor. Mulți dintre ei au creat biblioteci și muzee importante. Poate cea mai cunoscută vrăjitoare din toate timpurile a fost *Hypatia*, care era filozof platonician, a studiat matematica și astronomia și a fost ultima bibliotecară a renumitei Biblioteci din Alexandria, în Egipt, înainte de a fi omorâtă brutal și înainte ca biblioteca să fie incendiată de un grup de creștini fanatici în 415 d.Hr. Tatăl său, Theon, și el un mare vrăjitor, a fost ultimul custode al Muzeului din Alexandria.

Cunoașterea desăvârșită a învățăturilor constă în stăpânirea secretelor și misterele ezoterice știute de foarte puțini oameni. După cum se spune, „informația e putere”, și o mare parte din adevărata putere a unui vrăjitor stă în cunoștințele sale vaste. De aceea, mulți vrăjitori au ajuns faimoși ca învățători înțelepți, mentori, consilieri și sfinți – chiar pentru regi și regine.

Învățăturile reprezintă totuși mai mult decât secrete și mistere. Un mare număr de învățăături se referă la mituri și legende; cel care cunoaște învățăturile este și un bun povestitor, care poate oricând demonstra ceva printr-o istorisire.

Mi-au plăcut întotdeauna miturile, legendele și basmele. Chiar înainte de a merge la grădiniță, citisem miturile grecești adaptate pentru copii dintr-un set de cărți numit *Childcraft*, pe care mi-l cumpăraseră părinții. Nu voi uita niciodată prima poveste pe care am citit-o – cea a *Persefonei* și a lui *Hades* (numai că în carte erau folosite denumirile romane de *Proserpina* și *Pluto*). Toate aceste povești clasice au fost foarte importante pentru mine, inspirându-mă de-a lungul anilor. Am creat chiar piese de teatru pe baza acestor ritualuri și mistere, pentru a influența în chip cathartic un mare număr de oameni.

Lecția 2. Artele bardice

Artele barzilor includ poeziile și povestirile, muzica și cîntecele. În tradiția celtică veche, barzii făceau parte din ordinele magice conduse de druzi. Barzii erau poeți, muzicieni și interpreți de cîntece epice și basme, care transmiteau istoria și folclorul oamenilor. Într-o

perioadă în care foarte puține lucruri erau scrise, un bard trebuia să memoreze un număr uriaș de poezii, cîntece și povești.

Barzii moderni continuă tradiția, iar cei care cîntă despre învățături sînt foarte respectați și onorați în comunitatea de magicieni. Aceștia își demonstrează talentul la întîlniri ale magicienilor și fac chiar înregistrări. O mare parte din barzii noștri magici au devenit cunoscuți și în lumea mundană și îi poți asculta în concerte sau la radio.

Arta bardică a fost întotdeauna atît de importantă în viața popoarelor, încît diferite culturi au desemnat chiar zeițăți protectoare care să le *inspire* („insufle”) barzii. În Grecia antică, aceste surse de inspirație erau *muzele*, zeițe ale artelor și științelor. Cuvîntul „muzică” provine de la numele acestora. Înaintea oricărui spectacol, în timpul procesului de creație, sau atunci cînd căutau inspirație, barzii invocau muza corespunzătoare. Filmul *Xanadu* o prezintă pe Olivia Newton John drept muză, cu extraordinara melodie „You've got to believe we are magic!”. Muzele erau fiicele lui *Zeus*, regele zeilor, și ale *Mnemosynei*, zeița memoriei. Iată denumirile și domeniile muzelor:

Caliope („voce frumoasă”) – Poezie epică și retorică. Ține în mînă un pergament strîns sul.



Clio („celebrarea faimei”) – Istorie. Este reprezentată citind dintr-un pergament pe jumătate desfăcut.

Erato („pătimașă”) – Poezie de dragoste și oștețe de nuntă. Este reprezentată cîntînd la liră.

Euterpe („încîntătoare”) – Muzică și poezie lirică (cîntece). Este reprezentată cîntînd la două flaute.

Melpomena („a cînta”) – Tragedie. Era reprezentată cu o mască tragică, purtînd pe frunte o cunună de vișă-de-vie și ținînd în mînă bîta lui Hercule.



Polimnia („multe imnuri”) – Imnuri sfînte dedicate zeilor. Este reprezentată cîntînd.

Terpsihora („dans de veselie”) – Dans și muzică de dans. Dansează ținînd în sus o tamburină.

Thalia („a înflori”) – Comedie și poezie idilică. Poartă o mască veselă, un toiag de păstor și o cunună de iederă.

Urania („cea cerească”) – Astronomie. Este reprezentată ținînd un glob și o baghetă.



În Irlanda, zeița poeziei, muzicii și a artelor frumoase este *Brigit*. Ca patroană a tradiției orale a barzilor, ea este zeița Memoriei, a plantelor medicinale, a artei tămăduirii, a forjării metalelor, a izvoarelor sfînte, a creșterii vitelor și a moșitului. Datorită acestor calități, familia mea, Ravenheart, o consideră pe Brigit zeița noastră protectoare și îi acordă un loc special pe altarul familiei.

Lecția 3. Mituri clasice

În lumea occidentală, majoritatea „miturilor clasice” sînt povestiri de origine greacă, care au fost preluate și transmise mai departe de către romani, atunci cînd conduceau lumea. După ce regina Cleopatra, în vîrstă de 21 de ani, ultimul faraon, s-a aliat cu Iulius Cezar în 48 î.Hr., unele mituri egiptene au ajuns de asemenea la Roma.

În Grecia, *Teogonia* („nașterea zeilor”) lui Hesiod, scrisă în secolul al VIII-lea î.Hr., povestea despre originea zeilor și crearea regatului lui Zeus. Modul în care Hesiod prezintă succesiunea generațiilor de zei denotă influența mitologiei Orientului Apropiat, în special cea sumeriană, akadiană și hitită. Cam în aceeași perioadă, Homer scria epopeea războiului troian și povestea călătoria de zece ani a lui Odiseu în *Iliada* și *Odiseea*. De-a lungul secolelor care au urmat, alți poeți și dramaturgi au abordat pe larg acest subiect.

În Roma, *Metamorfozele* („transformările”) lui Ovidiu, scrise în secolul I d.Hr., conțineau aproximativ 250 de povestiri mitice și au fost îndrăgite imediat de public. Ovidiu a transformat și adaptat multe legende grecești, creînd o versiune romană a acestora și schimbînd adesea numele personajelor și locul acțiunii. Nu putem măsura influența lui Ovidiu asupra artei și literaturii occidentale. Acesta a constituit o sursă majoră de inspirație pentru Dante, Chaucer, Shakespeare, Milton și mulți alții.

Teme comune

În sutele de mituri care ne-au fost transmise, se repetă adesea mai multe teme comune :

1. Profețiile în care un copil nenăscut va apărea într-o zi și va ucide regele. Toate eforturile care încearcă să împiedice profeția nu fac decît să ducă, inevitabil, la împlinirea ei.
2. O muritoare care îndrăznește să-și compare frumusețea sau pricepera cu cea a unei zeițe atrage pedeapsa divină asupra ei, așa cum este pedepsit orice om care se compară cu zeii.
3. Ospitalitatea este o obligație sacră. Atunci cînd o încalci, primești osîndă de la zei, pe cînd oferirea ei cu generozitate este răsplătită de aceștia.
4. Fiul ilegitim al zeului suprem, făcut cu o muritoare, va deveni un mare erou.
5. Dacă încerci să scapi de soarta care îți este hărăzită, aceasta te va ajunge din urmă și te va distruge. Eroul trebuie să-și infrunte și să-și accepte destinul ; doar atunci va triumfa. Puterea vine odată cu alegerea.

Pe parcursul acestui *grimoar*, am menționat multe dintre aceste istorii, care ilustrează diferite lecții. Acum, aș vrea să-ți împărtășesc cîteva dintre povestirile mele preferate. Dacă îți vor plăcea, atunci să știi că mai sînt multe care așteaptă să fie descoperite !

Prometeu și Pandora

Prometeu („prevăzut”) și *Epimeteu* („neprevăzut”) erau doi dintre cei patru fii ai titanului *Iapet*. Prometeu era înțelept, în timp ce fratele său era nechibzuit. Atunci cînd zeii au



creat oamenii și animalele, Epimeteu a trebuit să le confere anumite calități. Însă odată ce sarcina a fost îndeplinită, Prometeu a descoperit că nechibzuitul său frate dăduse toate puterile, armele și abilitățile de protejare doar animalelor, lăsând oamenii fără apărare.

Pentru a îndrepta această situație, Prometeu a furat focul de la zei și l-a dăruit oamenilor: focul reprezenta cea mai mare putere. Astfel, Prometeu a devenit cel mai mare binefăcător și apărător al umanității – spre deosebire de Zeus, care se temea că oamenii ar putea deveni prea puternici și i-ar putea amenința tronul.

Zeus a cerut oamenilor să sacrifice animale, ca un tribut adus zeilor din Olimp. Prometeu a împărțit în două grămezi bucățile dintr-un bou măcelărit și i-a cerut lui Zeus să aleagă una. Într-una din grămezi, Prometeu învelise carnea și organele comestibile în piele uscată. În cealaltă, ascunsese oasele și bucățile necomestibile sub un înveliș de grăsime. Zeus a ales a doua grămadă și, de atunci, oamenii au ars grăsimea, oasele și alte rămășițe ca ofrandă pentru zei, păstrând carnea și pielea pentru ei.

Păcălit a doua oară, Zeus s-a enfuriat și a hotărât să se răzbune pe Prometeu și pe oameni. I-a cerut lui *Hefaios*, zeul fierar, să construiască o femeie din lut, căreia fiecare dintre zeii i-a dăruit câte o calitate. Astfel, femeia a fost numită *Pandora*, care înseamnă „darul tuturor”. Zeus i-a dat o cutie pe care a avertizat-o să nu o deschidă niciodată și i-a cerut lui *Hermes* să o ducă la Prometeu. Dar Prometeu nu s-a lăsat păcălit de Zeus și nu a acceptat darul. Însă Epimeteu a fost atât de încântat de farmecele ei, încât a luat-o de soție.

Bineînțeles, la un moment dat, Pandora nu și-a mai putut stăpîni curiozitatea și a deschis cutia, așa cum sperase Zeus. Dintr-odată, din cutie au ieșit toate bolile și relele din lume, care i-au făcut pe oameni să sufere pînă în zilele noastre. Pandora a închis capacul înainte să fi ieșit Speranța, singura care ne ajută la greu.

Prometeu știa că, la rîndul său, Zeus va fi detronat de un alt zeu, însă a refuzat să divulge numele acestuia. Încercînd să afle secretul prin tortură, Zeus l-a înlănțuit pe Prometeu de unul dintre munții caucazieni și l-a trimis pe vulturul său să îi sfîșie ficatul în fiecare zi. Dar cum Prometeu era nemuritor, ficatul îi creștea în fiecare zi la loc. La un moment dat însă, *Heracle* a pus capăt agoniei lui Prometeu.



Cînd eram tînăr, eram atît de convins că mă asemăn cu Prometeu, încît acesta a fost primul meu nume magic. Am fost mereu impresionat de curajul lui de a-l înfrunta pe tiranicul stăpin al zeilor pentru binele umanității.

(Ar fi interesant de menționat că primele chibrituri, inventate la începutul secolului al XVIII-lea, se numeau „prometeice”).

Inanna și Dumuzi

Inanna era Regina Cerurilor în Sumeria antică. Cunoscută mai apoi drept *Ishtar* în Babilon, ea era cea mai importantă zeiță din Mesopotamia. Reprezentată fie îmbrăcată fastuos, fie goală, *Inanna* este zeița iubirii, a fertilității și a războiului. *Inanna* este și personificarea planetei Venus, simbolizată de o stea cu opt colțuri.

Cea mai cunoscută povestire despre ea se numește „Coborirea Inannei în Infern”. Hotărîndu-se să își extindă regatul în lumea din adîncuri, Inanna trece prin șapte porți și, la fiecare dintre ele, trebuie să lase cîte ceva. Pe rînd, își abandonează coroana, sceptrul, puterile, bijuteriile, centura, hainele și, în final, chiar numele, intrînd în *Aralu*, Lumea de Dincolo, goală și fără nume. Cînd ajunge în sfîrșit, sora ei *Ereshkigal*, stăpîna regatului, o condamnă la moarte și îi atîrnă trupul în putrefacție de un cîrlig.



După moartea Inannei, nimic nu mai creștea pe Pămînt. Înțeleptul *Enki*, marele zeu al creației și medicinei, care deținea secretul vieții și al morții, a hotărît că Inanna ar putea reveni la viață dacă s-ar oferi ceva să-i ia locul. Ea l-a ales pe soțul său *Dumuzi*, zeul vegetației, care a condus de atunci Lumea de Dincolo șase luni pe an. La echinocțiul de toamnă, începutul noului an sumerian, Dumuzi se întoarce pe Pămînt. Uniunea lui cu Inanna revitalizează întreaga natură.

Isis și Osiris

Isis era zeița pe care egiptenii – mai apoi și supușii Imperiului Roman – o venerau cel mai mult. Era regina Cerurilor, a Pămîntului și a mării. Fratele și soțul ei era *Osiris*, zeul verde al cîmpiilor fertile, care reprezenta principiul Binelui. Fratele său *Set* era zeul roșu al deșerturilor fierbinți, care reprezenta principiul Răului.



Odată, *Set* l-a înfrînt pe *Osiris* și i-a tăiat corpul în 14 părți pe care le-a împrăștiat în tot Egiptul. Luni întregi, *Iris* a căutat și a adunat toate părțile în afară de una – penisul său. I-a făcut apoi unul nou, din lemn, și, împreună cu ceilalți zei, a efectuat ceremonii speciale pentru a uni părțile și a-l readuce pe *Osiris* la viață. *Osiris* a renăscut, așa cum recoltele culese primăvara cresc iarăși în anotimpul potrivit. Astfel, *Osiris* a devenit zeul renașterii și al vieții eterne, Stăpînul Lumii de Dincolo și judecător al morților. Este de obicei reprezentat ca o mumie cu chipul verde.

Isis i-a născut lui *Osiris* un fiu, numit *Horus*. Reprezentat drept un om cu cap de șoim, acesta simboliza puterea dătătoare de viață a lui *Ra*, zeul Soare. *Horus* s-a luptat cu *Set* și l-a înfrînt, dar și-a pierdut un ochi. Acest „Ochi al lui *Horus*” a devenit unul dintre cele mai puternice simboluri ale protecției magice, cunoscut drept *udjat*.



Demetra, Persefona și Hades

Koré („fată”), fecioara-floare, era fiica *Demetrei*, zeița agriculturii. Într-o zi, pe cînd culegea flori, *Koré* a găsit o frumoasă narcisă neagră. Însă rădăcinile ei ajungeau pînă în Infern. Atunci cînd a încercat să smulgă floarea, pămîntul s-a deschis și cruntul *Hades*, Stăpînul Morților, a apărut în carul său de abanos, tras de cai negri cu ochi de foc. A răpit-o pe *Koré* și a dus-o pe tărîmul întunecat al lui *Erebos*, ca să o facă mireasa și regina lui. De atunci, *Koré* a fost cunoscută drept *Persefona*.

Demetra a fost atît de îndurerată de dispariția fiicei sale, încît nu s-a mai îngrijit de rodnicia pămîntului și cutreiera lumea în căutarea lui Koré. Între timp, Pămîntul a devenit arid și rece, ducînd la apariția primei ierni. Oamenii flămînzeau din cauza neglijenței Demetrei și nu mai puteau aduce ofrande zeilor. Zeus a încercat să o înduplece pe Demetra, dar aceasta își voia neapărat fiica înapoi. Astfel, Zeus a hotărît ca Persefona să fie eliberată, cu condiția să nu fi mîncat nimic în lumea subterană.

Persefona înghițise însă deja trei semințe de rodie, unindu-se astfel cu tărîmul întunecat. S-a ajuns așadar la un compromis: Persefona trebuia să petreacă o treime din an cu Hades, ca regină a morților, și celelalte două treimi pe pămîntul înverzît, cu Demetra. Odată cu întoarcerea lui Koré în fiecare primăvară, dimpreună cu florile, natura renaște, făcînd uitate greutățile iernii.

Această povestire a fost pusă anual în scenă în cadrul *Misterelor Eleusine*, un festival de 11 zile, organizat începînd din secolul al XIII-lea î.Hr. pînă în anul 395 d.Hr., cînd Alaric Barbarul a dărîmat templul din Eleusis. *Misterele Eleusine* reprezentau cea mai importantă ceremonie transformativă din vechime, iar inițiaților li se promitea o viață specială după moarte, în Lumea de Dincolo. Ei trebuiau să păstreze secretul ritualurilor, pe care cei neinițiați nu le aflau niciodată.



Atena și Poseidon

Pentru a împiedica îndeplinirea profeției că fiul lui îi va lua locul pe tron, Zeus și-a înghițit prima soție, *Metis* („sfat”), atunci cînd aceasta era însărcinată. În locul unui fiu, ea a dat naștere unei fete, *Atena*, care a țișnit din fruntea lui Zeus, deja matură și complet înarmată. Fiind în același timp zeița războiului și a înțelepciunii, Atena a luptat în războiul titanilor, iar strategiile sale strălucite au adus victoria zeilor. Atena a devenit una dintre cele mai importante zeițe din Grecia, atît în vreme de pace, cît și de război. Era protectoarea statului, artelor pașnice și comerțului, pe care le-a inventat și le-a arătat oamenilor.



După ce zeii din Olimp i-au învins pe titani, primii trei frați au tras la sorți și au împărțit lumile între ei. Zeus a pretins Cerurile, *Poseidon* a primit Oceanele, iar lui Hades i-a rămas Lumea din Adîncuri. Poseidon nu era doar stăpînul valurilor, ci și al cailor, inclusiv al călușilor de mare (sau *hipocampi*).

Între Atena și Poseidon a existat o rivalitate pentru a stabili care dintre ei va fi protectorul capitalei Greciei. Zeus le-a propus o competiție: cel care reușea să ofere cel mai mare dar poporului avea să fie desemnat protectorul capitalei prin vot liber exprimat, la primele alegeri înregistrate din istorie. Poseidon a lovit pămîntul cu tridentul său, creînd un izvor de apă sărată și un cal. Atena a oferit oamenilor măslinele.

Toți bărbații și toate femeile din oraș au votat. Bărbații au votat pentru Poseidon, iar femeile, pentru Atena. Totuși, pentru că femeile erau cu una mai multe decît bărbații, Atena a cîștigat alegerile la diferență de un vot. Orașul a fost numit Atena și astfel a fost întemeiată prima democrație. De



supărare că rezultatul votului a fost decis de femei, în prima ședință a noului congres, bărbații au negat dreptul femeilor de a vota, deși zeitatea patroană rămăsese Atena!

Janet și Tam Lin

Janet era fiica independentă a unui conte medieval. Într-o zi, a plecat singură să se plimbe în pădurea din Carterhaugh. Când a rupt un trandafir, un tânăr chipeș a apărut în fața ei deodată și a spus că este protectorul pădurii. Janet a mărturisit că nu a vrut să facă nici un rău și l-a întrebat cine este. El i-a spus că se numește *Tam Lin* și că e un renumit cavaler elf. Se născuse însă muritor și fusese capturat de Regina Zinelor atunci când a adormit și a căzut de pe calul său. Își dorea mult să se întoarcă în lumea muritoare, dar era legat de tărîmul zinelor printr-o vrajă.

Cei doi s-au îndrăgostit unul de celălalt, iar Janet a rămas însărcinată. Într-o zi, Tam Lin i-a spus că în noaptea următoare avea să fie *Samhain*, iar el trebuia să însoțească zinele la vinătoare. Doar curajul și iubirea ei îl puteau salva de Regina Zinelor. La miezul nopții, Janet trebuia să aștepte zinele la răscruce, să-l tragă pe Tam Lin jos de pe calul său alb ca laptele și să-l țină strîns, orice avea să se întîmple.

Janet a făcut întocmai cum i s-a spus. Regina Zinelor l-a vrăjit pe Tam Lin, transformîndu-l mai întîi într-o șopîrlă, într-un șarpe și apoi într-o bucată de fier încins. Janet însă îl ținea strîns și nu-i dădea drumul. Într-un final, Tam Lin și-a recăpătat forma umană. Fiind gol, Janet l-a înfășurat în mantia ei verde. Regina Zinelor a recunoscut cu amărăciune că, dacă ar fi știut că iubirea unei muritoare i-l va lua pe Tam Lin, i-ar fi smuls inima și i-ar fi înlocuit-o cu o piatră. Și dacă ar fi știut că va fi fermecat de frumusețea lui Janet, i-ar fi scos ochii și i-ar fi înlocuit cu bucăți de lemn.



(Povestea aceasta este cîntată în *The Ballad of Tam Lin*.)

Lecția 4. Eroi și eroine

Ghilgameș (cca 2700 î.Hr.)

Ghilgameș a fost un rege legendar al cetății Uruk, în Babilonia (Irakul modern). Fiind două treimi zeu și o treime uman, Ghilgameș era cel mai puternic om care trăise vreodată și își asuprea foarte tare poporul. Oamenii i-au cerut ajutorul zeiței *Aruru*. *Aruru* Olărița a creat un om sălbatic, *Enkidu*, cu puterea unei duzini de animale sălbatice, pentru a fi un rival subuman al supraomului Ghilgameș. Cei doi au luptat cu înverșunare, pînă cînd Ghilgameș a ieșit învingător. Apoi s-au îmbrățișat și au devenit buni prieteni. După mai multe aventuri, Enkidu s-a îmbolnăvit și a murit. Ghilgameș a pornit atunci în căutarea unui leac împotriva morții. *Utnapishtim*, Noe al sumerienilor, i-a



vorbit lui Ghilgameș despre o plantă a vieții care crește pe fundul mării. Ghilgameș a găsit planta, însă i-a fost furată de un șarpe, care a devenit astfel nemuritor.

Perseu (cca 1350-1310 î.Hr.)

Perseu era fiul lui Zeus și al muritoarei *Danae*, căreia zeul îi apărase sub forma unei ploii de aur. De frica unei profeții, tatăl lui *Danae* i-a închis pe ea și pe copil într-un cutăr de lemn și i-a aruncat în mare. Un pescar i-a găsit și i-a luat la el. Atunci când *Perseu* a crescut mare, regele (care o dorea de soție pe *Danae*) a încercat să scape de el, trimițându-l să-i aducă capul *Meduzei*, un monstru hidos cu șerpi în loc de plete, pe care nimeni nu îl putea privi fără să se transforme în piatră.

De la nimfele mării, cele trei surori urite care împărțeau un singur ochi, *Perseu* a obținut sandalele înaripate și sabia înconvoiată a lui *Hermes*, coiful lui *Hades* care îl făcea invizibil și scutul strălucitor al *Atenei*. Cu ajutorul sandalelor înaripate, *Perseu* a zburat spre birlogul *Meduzei*, și-a folosit scutul strălucitor drept oglindă pentru a nu o privi în ochi, i-a tăiat capul și l-a băgat într-un sac.

Pe țărmul Etiopiei, *Perseu* a găsit-o pe frumoasa prințesă *Andromeda*, înălțuită de o stincă, gata să fie devorată de un fioros monstru marin. *Perseu* a scos din sac capul *Meduzei* și a prefăcut monstrul în piatră. Cei doi tineri s-au căsătorit și au trăit fericiți pînă la adînci bătrîneți. *Perseu* le-a înapoiat zeilor darurile primite, chiar și capul *Meduzei*, pe care *Atena* l-a purtat de atunci pe platoșă.

(Mitul lui *Perseu* este bine redat în filmul *Ciocnirea Titanilor*.)



Heracle (cca 1303-1259 î.Hr.)

Heracle (nume roman: *Hercule*) era fiul lui Zeus și al *Alcmenei*. Era cel mai puternic om de pe Pămînt și cel mai vestit erou al Greciei. Soția geloasă a lui Zeus, *Hera*, îl ura încă de la naștere și i-a făcut viața un iad. A trimis doi șerpi să-l omoare în leagăn, dar nou-născutul i-a sugrumat cu mîinile goale. La vîrsta de 18 ani, *Heracle* a vînat și a ucis un leu uriaș care ataca turmele de pe muntele *Cithaeron*. De atunci, *Heracle* a purtat mereu pielea leului drept pelerină, folosind capul și fălcile drept coif.

După ce a ucis leul, *Heracle* a împlinit numeroase alte fapte eroice, cîștigînd admirația și darurile multor zei și regi, inclusiv o soție, *Megara*, care i-a născut trei copii. Însă fericirea lui *Heracle* a luat sfîrșit atunci cînd *Hera* i-a luat mințile. Într-un moment de nebunie, *Heracle* și-a ucis familia. Cuprins de durere, a cerut sfatul Oracolului din *Delfi*, care i-a spus că nu putea fi purificat decît printr-o ispășire teribilă; trebuia să se supună crudului său vîr *Eurystheus* din *Micene*, timp de 12 ani, vreme în care trebuia să ducă la



indeplinire 12 sarcini teribile. Acestea au fost renumitele „Munci ale lui Heracle”, pe care le-a dus la bun sfârșit în mod triumfător (vezi pagina 540).

Apoi, Heracle s-a întors în Teba, continuându-și cariera eroică. S-a căsătorit cu Deianeira, a vinat Mistrețul Caledonian și a navigat spre Argo în căutarea Linii de Aur. În final, a fost ucis cu o mantie otrăvită în urma unei trădări și a devenit unul dintre zei.

Tezeu (cca 1291-1233 î.Hr.)

Tezeu era fiul lui Egeu, regele Atenei, și al Aethrei, fiica regelui din Troezene, unde Tezeu a și crescut. Despărțindu-se de Aethra înainte de nașterea fiului său, Egeu și-a ascuns sabia și sandalele sub o stîncă și i-a spus să-i trimită fiul atunci cînd acesta va fi destul de puternic să ridice stîncă. La 16 ani, Tezeu a ridicat stîncă cu ușurință și a pornit spre Atena cu sabia și sandalele tatălui său.

Odată ajuns în Atena, Tezeu a fost recunoscut de tatăl său și numit moștenitor. În acea vreme, atenienii plăteau un tribut îngrozitor lui Minos, regele Cretei. Șapte tineri și șapte fecioare erau trimiși în fiecare an pentru a fi devorați de *Minotaur*, un monstru pe jumătate om, pe jumătate taur. Minotaurul era închis într-un *labirint* construit în așa fel încît cei care intrau în el nu mai găseau niciodată ieșirea. Tezeu a hotărît fie să își salveze poporul de acest blestem, fie să moară încercînd. Atunci cînd a venit timpul, Tezeu s-a oferit să fie una dintre victime. Cînd a plecat corabia cu pinze negre, Tezeu i-a promis tatălui său că, dacă se va întoarce victorios, pinzele vor fi albe.



Cînd au ajuns în Creta, prințesa Ariadna s-a îndrăgostit de Tezeu și i-a dat un ghem care să-l ajute să iasă din labirint. Tezeu a ucis Minotaurul, a găsit ieșirea din labirint, a luat-o pe Ariadna și au plecat spre Atena. S-au oprit însă pe insula Naxos, unde Tezeu a abandonat-o pe tînără. Pe cînd se apropiau de țărmul Greciei, Tezeu a uitat să ridice pinzele albe, iar bătrînul rege, crezînd că fiul său a murit, și-a pus capăt zilelor. Tezeu a devenit astfel regele Atenei.

Tezeu l-a însoțit pe Heracle în expediția sa pe țărmul amazoanelor. În timpul atacului, Tezeu a răpit-o pe sora reginei Hipolita, Antiope, care mai apoi i-a născut un fiu, Hipolit. La rîndul lor, amazonele au invadat Grecia. Bătălia finală, în care Tezeu a ieșit

învîgător, a avut loc chiar în centrul Atenei.

Iason (cca 1287-1247 î.Hr.)

Tatăl lui Iason era Aeson, regele de drept al regatului Iolcus, căruia îi uzurpase tronul fratele său vitreg, Pelias. Acesta l-a aruncat pe Aeson în temniță și ar fi vrut să-l omoare pe Iason la naștere. Însă mama lui Iason, Alcimedea, l-a păcălit pe Pelias, bocindu-și copilul ca și cum ar fi murit. Iason a fost dus în secret la Muntele Pelion, unde a fost crescut de înțeleptul centaur Chiron. Cînd a împlinit 20 de ani, Iason s-a întors în Iolcus, cu intenția de a-i reda părintelui său tronul. Pe drum însă, a ajutat o femeie să treacă un pîriu umflat, pierzîndu-și o sandală în torent.

Un oracol îl prevenise pe Pelias să se teamă de un străin cu o singură sandală, așa că, imediat ce Iason a venit să-și ceară dreptul la tron, Pelias a plănuit să scape de el. I-a cerut lui Iason să plece într-o misiune eroică, pentru a aduce înapoi legendara Lină de

Aur din Colchida (vezi mai departe). Iason a ieșit învingător, aducând cu el nu doar Lina de Aur, ci și pe soția sa, prințesa Medeea. Fiind vrăjitoare, Medeea a aranjat moartea lui Pelias, apoi a fugit cu Iason în Corint.

După mulți ani, Iason a părăsit-o pe Medeea pentru a se căsători cu Glauc, fiica regelui Corintului, Creon. Medeea s-a răzbunat cumplit, ucigând mireasa, pe Creon și propriii săi copii. A fugit apoi într-un car tras de dragoni înaripați, iar Iason a rămas să-și plîngă morții. Bătrîn și înfrînt, Iason a fost omorît de o birnă care a căzut peste el în timp ce se odihnea pe corabia sa, Argo.



Atalanta (cca 1285-1255 î.Hr.)

Tatăl *Atalantei*, regele Iasus din Arcadia, își dorea un băiat. Atunci cînd i s-a născut fiica, a lăsat-o în munți, unde a fost hrănită de o ursoaică trimisă de zeița Artemis. Un grup de vînători a găsit-o și a crescut-o pînă a deveni femeie. Atalanta era deja un arcaș priceput și, asemenea lui Artemis, îi plăcea să vîneze.

Împreună cu argonauții, Atalanta a plecat în căutarea Linii de Aur. A fost însă rănită în bătălia cu locuitorii din Colchida și vindecată de Medeea. Atalanta a participat și la vînătoarea Mistrețului Caledonian. Unii bărbați nu erau de acord cu acest lucru, însă *Meleagru*, argonaut și conducătorul partidei, era un mare admirator al ei și a insistat să li se alăture. Atalanta a fost prima care a rănit mistrețul, așa că, atunci cînd Meleagru l-a ucis, i-a oferit Atalantei pielea și capul acestuia.

După aceste întîmplări, regele Iasus a recunoscut-o pe Atalanta drept fiica sa și a vrut să o ia de soție. Prevenită de un Oracol să nu se căsătorească, Atalanta și-a făcut un plan isteț. Știind că nu o poate învinge nimeni, Atalanta le-a propus potențienților o întrecere. Cel care reușea să o învingă putea să o ia în căsătorie. Îndrăgostit de Atalanta, *Melanion* a cerut ajutorul Afroditei, zeița iubirii, care i-a dat trei mere de aur. În timpul cursei, de fiecare dată cînd Atalanta îl întrecea, Melanion arunca un măr înainte. Atalanta nu se putea abține să nu culeagă mărul, oferindu-i lui Melanion avantajul de care avea nevoie. Astfel, Melanion a cîștigat întrecerea și mina Atalantei.

Odiseu (cca 1260-1190 î.Hr.)

Nepot muritor al lui Hermes, șiretul *Odiseu* (*Ulise*, în latină) era regele insulei Ithaca. În timpul războiului troian, Odiseu s-a dovedit a fi unul dintre cei mai importanți conducători greci, vestit pentru istețimea, șiretenia și clocvența sa. Și el pretendent la mina frumoasei Elena, Odiseu a propus ca soțul acesteia să fie ales prin tragere la sorți, iar toți ceilalți pretendenți să apere drepturile cîștigătorului. Atunci cînd Elena și-a părăsit soțul, pe Menelau, pentru a fugi cu Paris în Troia, pactul a declanșat războiul troian.

După zece ani de război (1220-1210), lui Odiseu i-a venit ideea de a construi calul troian, cu ajutorul căruia grecii au reușit în sfîrșit să cucerească cetatea. Dar Odiseu este amintit mai ales pentru legendara sa călătorie spre casă, în regatul Ithaca, la credincioasa lui soție Penelopa și la fiul său Telemah. Călătoria a durat zece ani și a fost immortalizată de Homer în *Odissea* (vezi mai departe).



Cuchulain (72-101 d.Hr.)

Cuchulain a fost cel mai mare erou al Irlandei. Tatăl său era zeul soarelui, Lugh, iar mama sa, Dechtire, era sora lui Conchobar I, stăpînul regatului Ulster, din Irlanda (a domnit între anii 71 și 92). Numit la naștere Setanta, Cuchulain a ucis înfiorătorul cîine al fierarului Culain, care îl atacase. A promis apoi că va păzi fierăria pînă cînd Culain va găsi un nou cîine. De aici îi vine numele de

Cuchulain („Cîinele lui Culain”), pe care l-a purtat pînă la moarte.

Înainte de a împlini 17 ani, Cuchulain era deja cel mai mare războinic din Ulster, tăind capetele a trei dușmani în prima sa zi de luptă. Tânăr, frumos și puternic, Cuchulain a curtat-o pe Emer, fiica lui Forgall Vicleanul, care s-a opus căsătoriei. Sperînd că va fi ucis, Forgall l-a trimis să învețe arta războiului de la Scatbach, o războinică faimoasă. Cuchulain a fost însă un bun discipol, s-a căsătorit la întoarcere cu Emer și a devenit unul dintre cei 12 cavaleri ai Ramurii Roșii, războinicii din Conchobar.

Odată, un uriaș numit Terror („groază”) a provocat toți luptătorii să îi taie capul, singura condiție fiind ca Terror să îi poată lovi și el, a doua zi. Doar Cuchulain a acceptat provocarea și a tăiat capul uriașului dintr-o singură lovitură. Terror și-a ridicat însă capul și securea de la pămînt, pentru a se întoarce ziua următoare. Ținîndu-și promisiunea, Cuchulain și-a pus gîtul pe butuc. Securea uriașului i-a trecut însă pe lingă ureche, iar Terror s-a dovedit a fi înțeleptul druid Curoi din Kerry, care l-a numit pe Cuchulain cel mai curajos luptător dintre toți eroii Irlandei, Emer dobîndind înțietate între femeile din Ulster.

Cuchulian a apărut regatul Ulster de unul singur împotriva armatelor reginei Maeve în faimosul „atac al vitelor din Cooley”. Atacat de un dragon, Cuchulian și-a băgat mîna în gîtul acestuia și i-a smuls inima. La vîrsta de 29 de ani, Cuchulian și-a găsit sfîrșitul după o bătălie în care a dovedit același curaj ca de obicei, însă a fost trădat. Emer s-a aruncat pe mormîntul lui și a murit de durere.

Regele Arthur (466-537 d.Hr.)

În anul 410 d.Hr., romanii s-au retras din Britania. Pentru a ajunge la tron, Vortiger a cerut ajutorul mercenarilor saxonii. Dar saxonii au început să jefuiască Britania, iar Uther Pendragon, care a luptat împotriva lor, a devenit rege. Ajutat de vrăjitorul *Merlin* să se deghizeze în Gorlois, Ducele de Cornwall, Uther i-a sedus soția, pe Igraine, care l-a născut apoi pe *Arthur*. Arthur a crescut la castelul lui Sir Ector și a fost educat de Merlin. După moartea lui Uther în 481, Arthur, care avea atunci 15 ani, a reușit să scoată dintr-o stîncă o sabie legendară și a fost proclamat Mare Rege (*Artorius Roithamus*, în latină). După ce a alungat saxonii, Arthur a cucerit picții, scoții și irlandezii.

Pacea domnea în regat, iar Arthur a luat-o de soție pe *Guinevere* și a primit cadou de nuntă de la tatăl ei o masă rotundă. Apoi, Arthur a inițiat primul ordin al Cavalerilor, la curtea sa magnifică din Camelot. Bărbați de pe toate meleagurile au răspuns chemării de a se alătura Cavalerilor Mesei Rotunde, care au fost trimiși în căutarea legendară a Sfîntului Graal. Merlin era vrăjitorul și sfetnicul curții, iar Britania a atins în acea perioadă un nivel superior de cultură și bogăție.

Totuși, la un moment dat, tributurile cerute de romani l-au determinat pe Arthur să plece la luptă în Galia, lăsînd regatul în grija reginei lui și a fiului său nelegitim, Mordred. În timpul



absenței regelui, Mordred s-a revoltat, forțându-l pe Arthur să revină în țară. Rănit mortal, Arthur a fost dus pe insula mistică *Avalon* (Glastonbury), unde a murit și a fost îngropat. Pe piatra sa de mormânt (găsită în 1190) scria: „Aici, în insula Avalon, este îngropat faimosul rege Arthur”. Legenda spune că Arthur se va întoarce atunci când Anglia va avea nevoie de el: „regele care a fost și va să vină”.



Robin Hood (1160-1247)

Născut în satul Locksley, din Yorkshire, Anglia, *Robin Hood* era un proscris care locuia și jefuia bogații în pădurea regală Sherwood, din Nottinghamshire. Unii spun că era de fapt Robin Fitzooth, fiul Contelui de Huntingdon, care, revenit dintr-a treia Cruciadă, a descoperit că pământul îi fusese furat de șeriful din Nottingham. Robin îi ajută pe cei nevoiași și asupriți și îi jefuia pe cei care reprezentau puterea coruptă și bogăția statului și a Bisericii – în special Șeriful din Nottingham și nemilosul prinț John, dușmanul său feroce. Din banda de nelegiuți a lui Robin, „Ceata Veselă”, făceau parte Micul John, Will Scarlet (Will Roșcovanul), Alan-a-Dale și Călugărul Tuck. Adevărata iubire a lui Robin era frumoasa Marian. Unele dintre cele mai cunoscute povestiri și balade descriu cum i-a întâlnit Robin pe fiecare și cum i-a convins să i se alăture.

În acea perioadă, regele Richard Inimă-de-Leu era plecat în a treia Cruciadă, iar regatul era condus de nemilosul său frate, John. Acesta îi exila și le confiscă averile tuturor celor care i se opuneau. Richard a murit în 1199, iar John a devenit regele Angliei, mai tiranic decât înainte. Robin de Locksley a pornit o rebeliune căreia i s-au alăturat toți nobilii, forțându-l pe John să semneze în 1215 *Magna Carta*, prin care se acordau anumite drepturi nobililor și se punea capăt domniei absolute a regelui prin „drept divin”.

Lecția 5. Călătorii și aventuri legendare

Epopeea lui Ghilgames (cca 2700 î.Hr.)

Regele Ghilgames i-a propus prietenului său Enkidu să-l însoțească în marea Pădure de Cedri din sudul Iranului, ca să taie împreună toți copacii. Într-o bătălie epopeică, Ghilgames și Enkidu l-au ucis pe Humbaba, monstruosul paznic al pădurii, care l-a blestemat pe Enkidu chiar înainte de a muri. Ghilgames și Enkidu au tăiat cedrii și au construit o poartă mare pentru cetatea Uruk.

Faima lui Ghilgames i-a atras atenția zeiței Ishtar, care a dorit să-i devină iubită. Ghilgames a refuzat însă, reamintindu-i zeiței despre toți iubiții muritori pe care i-a avut și de soarta groaznică a fiecăruia. Insultată, Ishtar s-a întors în înălțimi și i-a cerut tatălui său, Anu, zeul cerului, să îi dea Taurul Ceresc, cu ajutorul căruia să se răzbune pe Ghilgames și pe orașul lui. Ghilgames și Enkidu au ucis însă puternicul animal.

După ce a avut câteva vise de rău augur, Enkidu s-a îmbolnăvit; a aflat de la preoți că fusese creat doar pentru a împlini răzbușnarea zeilor. După o suferință îngrozitoare care a durat 12 zile, a murit.

Odată cu moartea lui Enkidu, Ghilgames și-a dat seama că va muri și el într-o zi. Hotărând că nu merită să trăiască dacă nu va primi viața veșnică, a pornit într-o călătorie spre

Utnapishtim și soția acestuia, singurii muritori cărora zeii le acordaseră nemurirea. Utnapishtim fusese un mare rege înaintea Potopului, căruia doar el și soția sa i-au supraviețuit.

După o călătorie lungă și periculoasă pe apă și uscat, Ghilgameș a ajuns la un țărm îndepărtat, unde l-a găsit pe Utnapishtim. Acesta i-a povestit despre Potop și i-a dezvăluit secretul „ierbii vieții”, care crește pe fundul mării Lumii de Dincolo. Ghilgameș și-a legat pietre grele de picioare, s-a scufundat la fundul mării și a cules planta. Pe drumul de întoarcere spre Uruk, s-a oprit să facă o baie. Un șarpe a furat însă iarba magică și s-a tîrît într-o groapă. De atunci, șerpilor își lasă pielea veche și se reînnoiesc, iar oamenii îmbătrânesc și mor.

Muncile lui Heracle (cca 1281-1269 î.Hr.)

Iată cele 12 sarcini eroice pe care Heracle le-a îndeplinit pentru vărul său, Eurystheus. Astfel, Heracle a fost iertat pentru uciderea accidentală a propriilor săi copii, într-un moment de nebunie provocat de Hera.

1. **Leul din Nemea** : Nemea era pustiită de un leu feroce. Eurystheus i-a ordonat lui Heracle să ucidă leul și să-i aducă pielea. După ce bîta și săgețile s-au dovedit nefolositoare, Heracle a sugrumat bestia cu minile goale și i-a cărat leșul pe umeri.



2. **Hidra din Lerna** : Monstruoasa hidră (un calmar uriaș) avea nouă capete, cel din mijloc fiind nemuritor. De fiecare dată cînd Heracle îi tăia un cap, creșteau două în loc. În mod ingenios, nepotul și însoțitorul lui Heracle, Iolau, a ars cu o torță carnea sîngerîndă pentru a nu se mai regenera, iar capul nemuritor l-au îngropat sub o stîncă.

3. **Cerbul din Arcadia** : Avînd coarne de aur și copite din bronz, acest cerb era sfînt pentru Artemis, zeița Lunii și a vîntătorii. Heracle l-a urmărit un an întreg înainte de a reuși să-l rănească cu săgeata, aducîndu-i-l viu lui Eurystheus.



4. **Mistrețul din Erymanthus** : Heracle a hăituit mistrețul prin nămeți uriași, l-a istovit, l-a prins într-o plasă și i l-a dus viu lui Eurystheus, care a fost îngrozit.

5. **Grajdurile lui Augias** : Regele Augias avea o turmă de 3 000 de boi. Îi adăpostea într-o peșteră mare, pe care nu o mai curățase de mai bine de 30 de ani. Heracle a deviat albiile a două riuri, care au curățat peștera într-o singură zi.



6. **Păsările stimfalide** : Crescute de Ares, zeul războiului, aceste păsări erau monștri care mîncau oameni, cu ciocuri, aripi și gheare de alamă și pene pe care le puteau folosi drept săgeți. Heracle a făcut un zgomot asurzitor, alungîndu-le din cuiburi, după care le-a ucis în zbor.



7. **Taurul din Creta** : Regele Minos îi ceruse lui Poseidon un taur pe care să îl sacrifice. Însă taurul alb ca zăpada care a apărut din valuri era atît de frumos, încît Minos a hotărît să-l păstreze pentru el. Poseidon l-a pedepsit, făcînd ca regina să se îndrăgostească de taur și să se împerecheze cu el, dînd naștere unui monstru, *Minotaurul*. Heracle a încălecat taurul și l-a dus înapoi în Micene, unde l-a eliberat.



8. *Iepile sălbatice ale lui Diomede*: Regele Diomede al Traciei avea un grajd de iepi sălbatice pe care le hrănea cu carne de om. Heracle le-a prins, i-a ucis pe Diomede și i-a dat iepelor să-l mănince. După aceea, iepile au fost îmblinzite și Eurystheus le-a dat drumul.
9. *Cingătoarea Hipolitei*: Fiica lui Eurystheus își dorea cingătoarea reginei amazoanelor, un popor de femei războinice. Regina Hipolita a fost de acord să i-o dea. Hera le-a convins însă pe celelalte amazone că străinul dorea să le răpească regina. Amazonele au atacat imediat. Crezind că Hipolita l-a trădat, Heracle a ucis-o, i-a luat cingătoarea și i-a dus-o lui Eurystheus.
10. *Boii lui Geryon*: Eurystheus i-a ordonat lui Heracle să-i aducă boii lui Geryon, monstrul cu trei trupuri care trăia în Spania. Boii erau păziți de uriașul Eurytion și de cîinele său cu două capete, însă Heracle i-a ucis pe amîndoi și a adus boii înapoi.
11. *Merele de aur ale Hesperidelor*: Heracle a călătorit în Africa, unde Atlas, tatăl Hesperidelor, era condamnat să poarte pe umeri povara cerului. Heracle a luat cerul pe umerii săi și l-a trimis pe Atlas să aducă merele. Atlas le-a adus, și-a reluat povara, iar Heracle i-a dus merele lui Eurystheus. Pe drumul de întoarcere, l-a eliberat pe Prometeu.
12. *Cerberul*: Heracle a coborît în Infern și a obținut permisiunea lui Hades să-l ia pe *Cerber*, cîinele de pază cu trei capete, singura condiție fiind să nu poarte arme. Heracle a dus bestia furioasă la Eurystheus, iar apoi a redat-o lui Hades.



Argonauții (cca 1264 î.Hr.)

Din cauza unei profeții care spunea că Iason o să îi aducă nenorocire, Pelias, regele din Iolcus, l-a trimis pe Iason într-o misiune aparent imposibilă. Iason trebuia să aducă înapoi legendara *Lîndă de Aur* din îndepărtata Colchidă, aflată la capătul estic al Mării Negre. Iason a chemat în ajutor cei mai mari eroi ai Greciei, iar dulgherul Argus a construit pentru ei cea mai mare navă din lume, Argo. Astfel, călătorii au primit numele de *argonauți* („marinarii de pe Argo”). Printre argonauți se urmăreau *Heracle*, *Tezeu*, *Atalanta*, *Castor*, *Pollux* și mulți alții.

În drum spre Colchida, argonauții au trecut prin multe aventuri. *Sirenele* (femei-pește deosebit de frumoase, a căror voce era extrem de seducătoare) au ademenit cîțiva membri din



echipaj să se arunce în mare. Iason l-a eliberat pe profetul orb Phineus de blestemul *Harpiilor* – femei-păsări dezgustătoare care îl chinuiau și îi murdăreau mîncarea. Drept mulțumire că a alungat creaturile, Phineus i-a spus lui Iason cum să treacă în siguranță de *Symplegade* („stîncile care se cionesc”), care zdrobeau orice trecea printre ele. Au trimis înainte un porumbel, care a zburat printre stînci înainte de izbirea lor, iar în timp ce stîncile se îndepărtau, Argonauții au trecut repede printre ele.

Cînd au ajuns în Colchida, regele Aeetes a fost de acord să-i dea lui Iason Lîna de Aur, cu condiția să îndeplinească o serie de misiuni aparent imposibile. Mai întîi, trebuia să înjuge o pereche de tauri sălbatici, care suflau foc, și să are cu ei un cîmp. Apoi, trebuia să semene pe cîmp dinții unui dragon și să învingă războinicii înarmați care urmau să apară din aceste „semințe”. În final, trebuia să ucidă dragonul care nu dormea niciodată, păzitorul Lînei de Aur. Iason a îndeplinit toate aceste sarcini cu ajutorul prințesei vrăjitoare Medeea, care se îndrăgostise de el.

Obținînd Lîna de Aur, Iason s-a întors în Iolcus împreună cu Medeea. În drum spre casă, argonauții l-au învins pe Talos, paznicul uriaș din bronz al Cretei, îndepărtîndu-i bandajul de la gleznă și lăsîndu-i singele să se scurgă.

Odiseea (1210-1200 î.Hr.)

După jefuirea și incendierea cetății Troia, Odiseu a pornit spre îndepărtata lui casă, aflată în insula Ithaca. Din nefericire, îl jignise pe Poseidon, zeul mării. Călătoria a durat zece ani și, potrivit descrierilor, se pare că au navigat în jurul Mediteranei de est. Cursul corabiei a fost deviat spre Africa de Nord, tărîmul mîncătorilor-de-lotuși, unde hrana amestecată cu opiu li făcea pe toți cei care o gustau să-și uite casa și familia. Odiseu a trebuit să-și tîrască oamenii înapoi pe corabie.

În Creta, au căutat adăpost în peștera ciclopului cu un singur ochi, *Polifem*, fiul lui Poseidon, căruia Odiseu i-a spus că se numește *Nemo* („nimeni”). Dar Polifem a rostogolit o piatră uriașă, acoperind intrarea peșterii, prinzînd echipajul înăuntru și mîncînd doi oameni. Odiseu a reușit totuși să-l îmbete, iar cînd ciclopul a adormit, Odiseu l-a orbit cu o săgeată. Atunci cînd ceilalți ciclopi au răspuns șîpetelor lui, Polifem a strigat: „*Nimeni* m-a rănit!”, așa încît aceștia au plecat. Odiseu și oamenii rămași s-au agățat de pîntecele oilor lui Polifem și au scăpat cînd acesta, dimineață, a dat la o parte piatra ca să dea drumul oilor.

(*Ileraction, Creta [AP – 29/1/2003] – Cercetătorii din insula grecească Creta au descoperit colții, dinții și oasele fosilizate ale unui Deinotherium Gigantisimum, o creatură înspăimîntătoare, asemănătoare unui elefant, care ar fi putut da naștere legendelor despre ciclopii cu un ochi. Craniile au o deschizătură de mari dimensiuni în centru pentru trunchi și arată exact cu un craniu uriaș de om cu un singur ochi.*)



Pe insula Corfu, vrăjitoarea Circe a transformat toți membrii echipajului în porci. Dar Odiseu, protejat de mătăgună, iarba sfîntă primită de la Hermes, a sedus-o pe Circe, iar ea l-a ajutat, trimițîndu-l la Oracolul Morților. Acolo, spiritul mamei sale, al profetului orb Tiresias și alte umbre din Lumea de Dincolo l-au sfătuit ce să facă în restul călătoriei.

Odiseu a urmat sfaturile lor și și-a salvat echipajul de sirene, astupînd cu ceară urechile marinarilor și legîndu-se pe sine de catarg. Deși au pierdut șase oameni, Odiseu și marinarii săi au supraviețuit dublei întîlniri cu *Scylla* (un monstru cu gîturi lungi și șase capete; aparent, un calmar uriaș) și *Charybda*, un vârtej în canalul Messina (între Italia și Sicilia).

Adăpostiți pe insula zeului Soare, Apollo, marinarii au ignorat toate avertismentele și au mîncat vitele de pe insulă, așa încît Zeus a distrus corabia cu un fulger. Fiindcă nu

participase la uciderea vitelor, doar Odiseu a supraviețuit. A fost aruncat pe țărmul insulei Ogygia, casa nimfei *Calipso*, care l-a făcut iubitul ei și nu l-a mai lăsat să plece. În sfârșit, după șapte ani, Odiseu a fugit de pe insulă cu o plută, doar pentru a naufragia din nou. A înnotat pînă pe țărmul insulei Phaeacia, unde a fost bine primit. După ce și-a spus povestea, Odiseu a fost în sfârșit condus acasă, în Ithaca.

În timpul absenței de 20 de ani a lui Odiseu, soția sa Penelopa i-a rămas credincioasă, însă foarte mulți pretendenți îi cereau să se recăsătorească. Un număr mare de pețitori nedoriți se mutaseră în palat. Odiseu a intrat în cetate îmbrăcat ca cerșetor, a observat nerușinarea acestora și fidelitatea soției sale. Cu ajutorul fiului său, Telemah, Odiseu i-a ucis pe pretendenți și și-a recăpătat regatul.



Lecția 6. Învățăturile viitoare

(de Ian „Ursul Ascuns” Anderson)

Crearea învățăturilor

Unul dintre cele mai importante aspecte ale cunoașterii învățăturilor constă în stăpînirea artei de a crea învățături pentru viitor. Prin scrieri, poezii, povestiri, cîntece și alte arte, putem îmbogăți învățăturile viitorului. Fă-ți timp și notează-ți undeva viziunile, creează-ți propriile invocații ale forțelor divine, desenează și povestește despre călătoria ta spirituală în căutarea magiei. Chiar și cel mai umil caiet de notițe poate deveni sursa unor cunoștințe importante și durabile. Nu ești limitat decît de puterea ta să absorbi energia creativă din universul care te înconjoară.

Magia computerelor

Acesta este un domeniu recent în practica magică, care s-a dezvoltat extrem de repede. Utilitatea computerelor stă în faptul că acestea creează iluzii pe ecran și transmit informații. Este important să nu uiți că tot ceea ce vezi pe monitor este o iluzie, chiar dacă uneori e utilă. Aceste iluzii pot fi folosite pentru a transmite vise sau idei și pentru a menține interesul pentru cultură. Adu-ți aminte că imaginile altor lumi pe monitorul computerului nu înlocuiesc călătoriile tale interioare, iar peisajele de pe ecran nu pot lua locul contactului direct cu natura.

Computerele sînt inamicii secretelor și toate informațiile care apar în rețea pot ajunge pe mîini nedorite. Niciodată să nu trimiți prin e-mail sau prin alte servicii de internet documente secrete, legăminte prin jurămint, nici măcar în formă criptată. Există totuși și o latură pozitivă. Informațiile transmise pe internet sînt foarte greu de distrus și se răspîndesc repede. Informațiile generale, rețelele, cîntecele, picturile, declarațiile politice, știrile despre subiectele paranormale și teoriile excentrice pot fi transmise pe internet și duplicate de atîtea ori încît nu mai pot fi blocate de autorități.

Mulțumită internetului, avem toți acces la o bază de date asemănătoare vechii biblioteci din Alexandria, care a fost distrusă de fanaticii religioși cu mult timp în urmă. Numeroase opere de artă și literatură incredibile se află la dispoziția tuturor, dar la fel se întâmplă și cu inevitabilul torent de adevăruri spuse pe jumătate. Tu va trebui să decizi ce merită studiat și ce nu. Această nouă bibliotecă este mai haotică decât cea veche și în continuă schimbare, dar conține o cantitate enormă de informații. Dacă găsești lucruri utile pe internet, ar fi bine să le păstrezi undeva. Paginile de internet nu sînt mereu accesibile, formatele de păstrare a datelor trebuie actualizate, toate imperiile și civilizațiile se prăbușesc la un moment dat și nici internetul nu va dura o veșnicie. Cei cărora le place să navigheze pe internet ar putea încerca să compileze un grimoar din materialele cele mai interesante găsite pe rețea. Alegeți informații folositoare și nu irosiți copacii printrind pagini de mîna a doua!

Această mare bibliotecă este întreținută de mulți bibliotecari și continuă să reziste pentru că oamenii aduc subiecte interesante. Atunci cînd te simți pregătit, contribuie și tu la această bibliotecă. Adună-ți toate creațiile pe o pagină personală sau fă-ți un site despre subiectul tău preferat și îmbogățește biblioteca. Ai acum șansa de a te alătura tradiției celor care au transmis mai departe învățăturile și cultura, chiar dacă pentru aceasta au fost nevoiți să scrie de mîna ore întregi. Acum, cînd transmiterea informațiilor a devenit atît de ușoară, ar fi o prostie să nu profiți de ocazie. Și te sfătuiesc să vizitezi site-ul *www.GreySchool.com*.

Secțiunea a VI-a. Artele întunecate (magia neagră)

Lecția 1. Introducere: magia neagră

Cea mai simplă formă de magie inferioară este cea *neagră*, în care un anumit act fizic este îndeplinit pentru a obține un rezultat. De exemplu, o imagine de ceară este topită deasupra focului pentru a provoca moartea unei victime; singele împrăștiat peste un câmp va asigura o recoltă îmbelșugată în anotimpul următor; nodurile legate pe o frînghie îți vor da vânt prielnic în călătoria pe mare. Farmazonia reprezintă corpul de magie populară și este adesea numită „magie neagră” sau „artă neagră”.

Unul dintre motivele asocierii cu această culoare constă în faptul că majoritatea ritualurilor provin din Egipt, unde se numeau *Khem* („negru”). Și asta întrucât solul fertil depozitat în urma inundațiilor în Delta Nilului era negru, în comparație cu nisipurile aride din deșerturile înconjurătoare, care aveau culoarea roșie. Astfel, în Egipt, negrul reprezenta binele, iar roșul reprezenta răul. De asemenea, multe popoare care locuiesc în zona ecuatorială, de exemplu în Africa, India, Australia sau Caraibe, au pielea neagră. Și pielea multor egipteni este închisă la culoare, întărind asocierea culorii cu țara lor. Astfel, magiei „ținutului negru” i s-a spus „magie neagră”.

De fapt, *intenția* magicianului e cea care determină scopul unei vrăji, nu culoarea magiei. Magia neagră în sine nu este neapărat rea – oricum, nu mai mult decât magia de altă culoare. În esență, această culoare a spectrului magic simbolizează *puterea și controlul* – puterea de a *face* lucruri, de a controla lumea și de a-i domina pe ceilalți. Așa cum armele pot fi folosite pentru atac sau apărare, și magia neagră poate reprezenta deopotrivă culoarea *protecției*.

Cu toate acestea, atunci când oamenii de azi vorbesc despre „magia neagră” și „artele întunericului”, se referă în general la ritualuri magice efectuate în scopuri personale, nu *altruiste* (pentru binele celorlalți). Din acest punct de vedere, magia neagră ar consta în dominarea și manipularea oamenilor împotriva voinței lor, în silirea lor să facă lucruri cu care nu sînt de acord, în acțiuni care fac rău semenilor



noștri și sunt împotriva intereselor lor, îi amenință, asupresc, controlează, păcălesc, obligă sau le încalcă voința. Toate aceste acțiuni sînt considerate practici ale magiei negre. Iar cei care practică astfel de ritualuri sînt cunoscuți drept „magicieni negri” și „farmazoni”. Adevărații magicieni însă, prin definiție, nu recurg la astfel de practici.

Lecția 2. Farmazoni și farmazoane

Uneori, vrăjitoria mai este numită și *magie simpatetică*, denumire bazată pe principiul că toate lucrurile din lume sînt unite prin legături invizibile („Legea corespondenței”). Magia simpatetică este de două tipuri, care se combină deseori în practică: *homeopatică* și *contagioasă*. În magia homeopatică, funcționează principiul reciprocității, de exemplu – topirea unei imagini de ceară provoacă moartea. În magia contagioasă, lucrurile care au intrat odată în contact pot continua să se influențeze, chiar și de la distanță: singele, părul sau îmbrăcămintea unei persoane poate fi folosită în vrăji care să îi facă rău.

Deși toate practicile populare magice reprezintă o formă de farmazonie, puțini sînt cu adevărat „vrăjitori”. Este vorba despre cei care încearcă să îi controleze pe ceilalți și să conducă lumea. Deosebirea esențială între un farmazon și un vrăjitor stă în raportul dintre ajutor și stăpînire. Un vrăjitor dorește să își ajute semenii, un farmazon dorește să fie servit de ei. Iată un test simplu: persoana la care te gîndești încearcă să facă ceva pentru *tine* sau încearcă să te convingă pe *tine* să faci ceva pentru *ea* – mai ales ceea ce *nu* vrei? Dacă este vorba despre a doua variantă, stai departe de persoană respectivă!

Adesea, farmazoni și vrăjitori puternici se află în opoziție, fiecare fiind dușmanul de moarte (*nemesis*) al celuilalt. În povestirile deja cunoscute de toți, Merlin, Gandalf, Obi-Wan Kenobi și Albus Dumbledore sînt *vrăjitori*. Morgan laFey, Saruman, Darth Vader și Lord Voldemort sînt *farmazoni*.

Farmazonii sînt cei care recurg la magia neagră și la vrăji întunecate, care invocă spiritele morților și Lumea din Adîncuri. Mai presus de toate, farmazonii se află în căutarea cunoașterii absolute, însetați de putere și de stăpînirea universului. Vor să-și folosească puterile pentru a se transforma pe ei înșiși în zei. Pentru unii, cunoașterea dobîndită prin studiul intens al cărților oculte și al ritualurilor secrete este suficientă. Alții folosesc învățăturile Cabalei pentru invocarea demonilor și spiritelor care li se supun. Adesea, aceștia semnează un pact cu Diavolul, în schimbul cunoașterii și puterii depline pe pămînt. Farmazonii nu îl venerază pe Satana, nici nu lucrează pentru el, ci încearcă să domine și să controleze puterile răului, pentru a deveni ei înșiși divini.

(Tom Ogden, *Wizards and Sorcerers*, p. ix)

Lecția 3. Satanismul



În fiecare conflict, există mereu persoane care adoptă poziții diametral opuse. Creștinismul medieval a creat o teorie (numită inițial *erezia maniheistă*) potrivit căreia *Iehova* („Dumnezeu”) și *Satan* („Diavolul”) sînt zeități la fel de puternice care reprezintă Binele și Răul, angajate într-o luptă continuă pentru stăpînirea oamenilor și a întregului univers. Diavolul stăpînea această lume, iar Dumnezeu – viața viitoare. Existența Diavolului ca entitate a fost recunoscută oficial de Consiliul din Toledo, în anul 447 d.Hr.

Biserica medievală creștină, numită și *catolică* („universală”), a dobîndit o putere politică deplină după destrămarea Imperiului Roman în 455, cînd împăratul a fost înlocuit de Papă. În următoarea mie de ani – pînă la Renaștere și Reformă –, Sfîntul Imperiu Roman a fost singura „superputere” din lumea occidentală. Declarînd război tuturor ereticilor și necredincioșilor, inclusiv evreilor, vrăjitorilor, păgînilor și musulmanilor, Biserica și-a făcut mulți dușmani. Întrucît Biserica Cruciadelor și a Inchiziției pretindea că îl slujește pe Dumnezeu, mulți dintre cei persecutați au decis să-și încredințeze soarta dușmanului lui Dumnezeu, Satana. Astfel, a apărut un cult satanic al cărui adepți îl venerau pe Diavol, ca o *antiteză* („opoziție”) a creștinismului corupt și a tuturor valorilor pe care le apăra acesta.

Din nefericire, pentru mulți sataniști, adoptarea acestei credințe a dus și la respingerea învățăturilor morale și etice ale lui Iisus, învățături inaccesibile de obicei majorității oamenilor. Doar oamenii Bisericii puteau citi, iar Biblia (scrisă doar în latină) era citită numai în mănăstirile Bisericii de către preoții care depuneau un jurămint de castitate.

Astfel, sataniștii reprezentau tot ceea ce Biserica considera drept rău, păcătos și distructiv. Preoții catolici răspopîți efectuau „slujbe negre” inversate și practicau „magia neagră”. Aceste ritualuri glorificau toate formele de manifestare a răului, inclusiv pingă-rirea împărtășaniei, abuzul sexual și chiar sacrificarea copiilor. Satanismul a devenit o parodie blasfemică a creștinătății, bătîndu-și joc de cele mai sfînte ritualuri și dogme. În secolul al XVIII-lea, s-au format „cluburi” satanice, obținînd notorietate și atrăgînd tineri nobili care dădeau petreceri sălbatice și speriau oamenii noaptea. (Aceasta se mai numea și „Speriind mundanii...”)

La sfîrșitul secolului XX, mai multe biserici satanice au fost recunoscute de lege, acestea adoptînd imaginea Satanei drept figura arhetipală „care se opune autorității”. Totuși, majoritatea acestor biserici *nu* cred – din punct de vedere al dogmei – în existența Satanei și exclud în mod automat toți membrii care încalcă legea.

În același timp, a apărut o întreagă suită de filme satanice și o literatură creștină fundamentalistă, care au readus în atenția publicului vechea mitologie medievală a luptei dintre Dumnezeu și Satana, Rai și Iad, pacturi cu diavolul, posedare demonică și exorcism, Antichrist, Apocalipsă și Armaghedon. O nouă generație de psihopați, oameni bolnavi, nebuni – „așa-ziși sataniști” –, au început să folosească aceste mituri drept model și justificare pentru comportamentul lor criminal și dement.

Am dat aceste informații dintr-un simț al responsabilității, pentru a te avertiza asupra aspectului următor: satanismul este cea mai



„întunecată” dintre „artele întunecate” și nu are nici o legătură cu farmazonia sau vrăjitoria. „Etica” satanică este complet egoistă și manipulativă, iar majoritatea sataniștilor mint cu ușurință când este vorba despre intențiile, acțiunile și obiectivele lor, în încercarea de a manipula alți oameni, pe care îi consideră simple turme. Să NU ai încredere în astfel de oameni ! Dacă întâlnești vreodată unul, ferește-te de el ca de ciumă !

Lecția 4. Demonologia

Demonologia este o formă de vrăjitorie populară apărută în Evul Mediu și Renaștere, în care magicianul cere ajutorul demonilor. Considerați de acești magicieni ca fiind spirite de o mare inteligență, demonii au fost catalogați și clasificați în ierarhii complexe dinainte de anul 100 d.Hr. Deși se crede că sînt mai ușor de controlat decît îngerii, demonii pot fi periculoși și răutăcioși, iar vechile grimoare conțineau instrucțiuni detaliate pentru invocarea și controlarea lor.

Chiar și vrăjitorii îi considerau ciudați pe demonologi ; erau oameni ascunși, palizi, care puneau la cale planuri secrete în camere întunecoase și prăfuite și a căror strîngere de mînă era slabă și neputincioasă. Nu practicau magia în adevăratul ei sens. Nici un vrăjitor care se respecta nu avea vreo legătură cu tărîmurile demonilor, ai căror locuitori erau la fel de numeroși precum clopotele dintr-o mare turlă.

Orice vrăjitor îndeajuns de inteligent încît să reziste acolo cinci minute era și îndeajuns de isteț încît să-și dea seama că, dacă există vreo putere în demonologie, aceasta era a demonilor. Invocarea demonilor pentru scopuri personale ar fi ca și cum ai încerca să omori în bătaie șoarecii cu ajutorul unui șarpe cu clopoșei.

(Terry Pratchett, *Eric*, pp. 30-31.)

Demoni și djini

Demonii s-au născut... cel puțin odată cu zeii, cu care se aseamănă în multe privințe. Diferența e, în esență, aceeași ca între teroriști și luptătorii pentru libertate.

(Terry Pratchett, *Eric*, pp. 34-35)

În general, *demonii* sînt considerați răi prin natura lor. Totuși, cuvîntul în sine înseamnă „plin de înțelepciune”. Vine de la grecescul *daimon* („putere divină”). Demonii buni se numesc *eudemoni*, iar cei răi sînt *cacodemoni*. În mitologia greacă, *daimonii* erau spirite intermediare între muritori și zei. În timp ce *cacodemonii* puteau aduce oamenilor ne-zacuri, *eudemonii* erau asemenea îngerilor păzitori, șoptindu-le acestora sfaturi și idei



Belzebuth,
Împăratul muștelor



Behemot, demonul
forțelor anumanice



Asmodeus, demonul
desfrului și al miniei



Abraxas, numele lui
fiind legat de
„abracadabra”

folositoare. Această imagine a fost recreată în vechile desene animate ale lui Walt Disney, unde Donald Răzoiul are un mic diavol pe un umăr și un ingeraș pe celălalt, fiecare încercând să-l convingă să procedeze în moduri contradictorii. În zilele noastre, oamenii spun că „au auzit vocea conștiinței” sau „Dracul m-a pus s-o fac!”.

În mitologia arabă, demonii răutăcioși și puternici se numesc *djini*, iar de aici vine cuvântul *duh*. Deși de obicei sînt invizibili, *djinii* pot lua orice formă. Potrivit *Coranului*, regele Solomon a înblînzit și a supus *djinii* cu ajutorul inelului magic al puterii, în care era montată o piatră prețioasă vie. *Djinii* l-au slujit, construindu-i palate, grădini și fîntîni. Născuți din foc, *djinii* sînt muritori. Există cinci tipuri de *djini*, fiecare avînd puteri diferite – toți conduși de *Iblis*, Prințul Întinericului.

În mitologia creștină, demonii sînt considerați îngeri căzuți, aruncați în Iad după marele război din Ceruri, în care ingerul rebel Lucifer a fost învins de Yăhweh (compară această poveste cu Ciocnirea Titanilor din secțiunea următoare). Scopul lor este de a împinge oamenii spre păcat și osîndă veșnică și de a-i tortura pe cei condamnați să rămînă în Iad pentru totdeauna. Artiștilor medievali creștini le plăcea să plăsmuiască astfel de imagini terifiante, reprezentînd demonii drept creaturi grotești și hidoase. Imaginile de mai sus au fost ilustrate de L. Breton în *Dicționarul Infernal* (1863) al lui Collin de Plancy. Odată cu răspîndirea creștinismului, zeii și spiritele multor popoare au fost asimilate ca demoni în mitologia creștină.

Qliphoth

Așa cum este descris în *Lemegeton vel Clavicula Salomonis Regis* („Cheia minoră a Regelui Solomon”), Arborele Vieții din Cabala iudaică are o imagine simetrică negativă, numită Arborele Qliphotic al Morții. După cum Arborele Vieții prezintă evoluția progresivă spre uniunea cu Dumnezeu, Arborele Morții reprezintă degenerarea și dezintegrarea progresivă. Zece *Qliphoth* demonici se opun Sefirotului angelic al Arborelui Vieții. Fiecare ordin de demoni din cele zece este condus de un arhidemon. Pe pagina următoare găsești un tabel de corespondență pentru aceștia.

Demonologii creștini ai secolelor al XVI-lea și al XVII-lea au împărțit demonii în ierarhii ale Iadului, atribuindu-le caracteristici individuale, sigilii, asocieri și îndatoriri. Demonii din *Goetia* („lista înfrîtoare”) înșiruie numele, ordinele și titlurile celor 72 de regi și prinți demoni, despre care se spune că ar



comanda *legiuni* ce însumează 7 405 926 de demoni. Demonologii evocă un anumit demon pentru fiecare scop specific. De exemplu, Valefor te învață cum să furi, Amdukias face copacii să se înconvoaie și să cadă, iar Bael face oamenii invizibili și le dă înțelepciune. Barbaos te poate învăța toate științele, îți poate spune trecutul și viitorul, poate găsi comori ascunse prin magie și poate împăca prieteni înstrăinați.

Qliphoth	Înțeles	Ordin al demonilor	Arhidemon	Planeta	Carte de tarot
1. Shahul	Iadul Mormintelor	Thaumiel (Gemenii lui Dumnezeu)	Satan & Moloch	Galaxia	Nebunul
2. Shahul	al Înălțurilor	Chaigidel (Cei care împiedică)	Belzebut	Stelele	Magicianul
3. Shahul	Al treilea nivel al Iadului	Sateriel (Tăinuitorii)	Lucifuge Rofocale	Saturn	Lumea
4. Abaddon	Pierzania	Gamchicoth (Învingătorii)	Astaroth	Jupiter	Roata destinului
5. Tythihoz	Argila Morții	Golab (Incendiarilor)	Asmodeus	Marte	Turnul
6. Baraschechath	Gheena Distrugerii	Tagaririm (Tăietorii)	Belfegor	Soarele	Soarele
7. Tzakemoth	Umbra Morții	Harab Serapel (Corbii Morții)	Bael	Venus	Judecata
8. Sha'arimrath	Porțile Iadului	Samael (Otrava lui Dumnezeu)	Adramelech	Mercur	Spinzuranul
9. Giyehanim	Iadul	Gamaliel (Nerușinații)	Lilith	Luna	Marea Preoteasă
10. Giyehanim		Cele Cinci Națiuni Blestamate	Nahema	Pământul	Împărăteasa

Lecția 5. Necromanția: morții și morții vii

O altă formă de „magie neagră” este *necromanția*, în care spiritele morților sînt invocate pentru consultare. Acest tip de magie este folosit în *ședințele de spiritism*, în care un *mediu* intră în transă, invocînd spiritele și permițîndu-le să-i intre în corp și să vorbească prin gura lui. Acest ritual are loc cel mai adesea la cerința unei rude care dorește să intre temporar în contact cu o persoană decedată pentru a afla răspunsul la o problemă foarte importantă sau pentru a se asigura că aceasta este fericită în Viața de Apoi.

Termenul *necromanție* se referă de obicei la folosirea decedatului de către magician în scopuri personale, fără a-i obține neapărat permisiunea. Astfel de ritualuri magice nu sînt considerate etice, reprezentînd deci o „artă întunecată”.

Este interesant să precizăm un lucru: cuvîntul grecesc *nekros* („cadavru”) a fost în trecut confundat de către necunoscători cu latinescul *nigr* („negru”), iar în engleza veche (1200-1500), cuvîntul *nigromant* era folosit pentru a desemna pe cineva priceput în artele întunecate. Vei mai întîlni și astăzi cuvîntul *necromant* folosit greșit cu acest sens.



Fantomele



Fantomele sînt diferite de alte spirite, deoarece au fost cîndva ființe umane care au murit, dar care există încă fără formă materială („și-au pierdut corpul”), ca entități pe Tărîmul Astral. Fantomele pot fi văzute de pisici, cîini și oameni foarte sensibili sau special pregătiți. Cînd vezi fantome e ca și cum ai vedea aure. Mai des decît văzute, fantomele pot fi auzite sau „simțite” – ca o „prezență” invizibilă care te face să tresari, îți face părul măciucă și pielea de găină.

Există mai multe tipuri de „fantome”. Unele sînt sufletele celor care au murit brusc, într-un accident sau într-o crimă, și care sînt prinse între lumea noastră și cea de Dincolo. Altele, numite *iluzii* sau *apariții*, pot fi ale cuiva care a murit de curînd și își ia un ultim rămas-bun înainte de Viața de Apoi. Alte spirite – de exemplu, bunici, părinți sau alți membri ai familiei – își pot asuma rolul de sfinți spiritali, protectori și „Îngeri Păzitori” ai celor de care au fost apropiați în viață. Și spiritele animalelor pot fi fantome. Iar toate acestea pot apărea în vise sau chiar în starea de veghe.

Unele fantome nici măcar nu sînt spirite conștiente, ci mai degrabă o impresie psihică sau o „amintire” a unei întîmplări traumatizante: de exemplu, o moarte violentă, care se tot repetă în locul unde a avut loc. Aceste fenomene se numesc *bîntuiri* și pot include chiar ființe imaginare, precum personaje puternice create de un romancier. Între anii 1930 și 1940, jurnalistul și magicianul Walter B. Gibson, folosind pseudonimul Maxwell Grant, a scris 282 de romane în care personajul principal este un misterios răzbunător învelit într-o mantie, cunoscut drept *Umbra*. După moartea lui Gibson, în 1986, o apariție difuză învelită într-o mantie a fost adesea văzută în biroul romancierului – și chiar fotografiată!

Avem apoi fenomenele *poltergeist* („fantome zgomotoase”), care scot sunete și bufnituri ciudate noaptea, aruncă lucruri, fac dezordine sau chiar cauzează răni fizice. Acestea nu sînt fantome care au trăit cîndva pe pămînt. Adevăratele fantome nu pot afecta deloc lumea fizică. „Poltergeist” este o manifestare psihokinetică cauzată de obicei de o persoană vie care a trecut sau trece printr-o traumă severă – mai ales legată de sexualitate.

Vampirii

Vampirii sînt „morți vii” fără suflet, fără viață personală, care sug sîngele unei ființe vii pentru a se hrăni. Există două tipuri de vampiri: cei care îți sug sîngele și cei care îți sorb sufletul. Victimele vampirilor își pierd încet energia, se simt rău și slăbite. Deși vampirii sînt în esență singuratici, în orașele mari frecventează adesea anumite localuri, spre exemplu – barurile de vampiri.

Vampirii sînt creaturi ale nopții care se ascund de lumina Soarelui, fiindcă acesta le arde pielea. Deoarece nu au suflet, nu se pot reflecta în oglindă. Nu îți pot pătrunde în casă (sau



în viață) decât dacă îi inviți. Îi poți ține departe folosind simboluri sfinte și legături de usturoi (în afară de vampirii italieni). Vor muri dacă le înfigi o țepușă de lemn drept în inimă (așa cine n-ar muri?). Dar nu se pot transforma în lilieci decât în ficțiune. Și, contrar credinței populare, nu sînt foarte puternici, ci mai degrabă fragili și neputincioși.

Vampirii care sug sînge sînt personaje des întîlnite în literatură, filme și spectacole de televiziune, inspirînd folclorul de mii de ani. În vechime, oamenii care intrau în transă cataleptică sau în comă erau adesea declarați morți și îngropați. Unii dintre ei se trezeau în sicrie cu disfuncționalități mentale severe, încercau să iasă din mormînt și duceau o existență nocturnă de „morți vii”, hrănindu-se cu sîngele oamenilor și întorcîndu-se în zori să doarmă în sicriul lor.

În anul 1985, dr. David Dolphin, biochimist la Universitatea British Columbia, a înaintat ideea că vampirii suferă de o boală genetică numită *porfirie*:

Acest dezechilibru în chimia corpului face ca pielea să fie sensibilă la lumină, ceea ce explică motivul pentru care cei bolnavi tind să evite soarele...

Afecțiunea poate provoca și retragerea gingiilor alți de tare, încît dinții, deși au o mărime obișnuită, ies puternic în evidență, într-un mod amenințător, asemenea colților unui animal... Boala poate explica de ce vampirilor sau victimelor porfiriei, le este frică de usturoi, așa cum spun legendele. Usturoiul, spune Dolphin, conține o substanță chimică care accentuează simptomele porfiriei.

Dolphin notează și faptul că singurul tratament pentru această boală este injectarea unui produs pe bază de sînge, hemul (pigmentul roșu). Dat fiind că acest tratament nu exista în Evul Mediu, perioadă în care au apărut aceste mituri, Dolphin speculează că persoanele bolnave au căutat instinctiv hemul, hrănindu-se cu sînge.

(Roger Highfield, *The Science of Harry Potter*, pp. 188-189)

Și turbarea a fost sugerată drept posibil factor al vampirismului. Boala se transmite prin mușcare, iar simptomele includ insomnie, aversiune față de oglinzi și mirosuri puternice (ca usturoiul).

În zilele noastre există puțini vampiri care sug sînge, dar aceștia nu constituie aproape deloc o amenințare pentru magicieni. De obicei, aceștia obțin sînge de la băncile de sînge, de la donatori voluntari și, cîteodată, de la hoți sau vagabonzi.

Vampirii sufletului sînt mai comuni și mult mai greu de identificat – uneori, nu îi recunoști decât cînd e prea tîrziu. Aceste creaturi lipsite de suflet simt mereu nevoia de a se hrăni și se țin de tine ca o lipitoare, sorbindu-ți sufletul și energia cu cererile lor neîncetate. Seamănă cu dependenții de droguri sau nevroticii, care nu au vieți și cărora nu le pasă decât de satisfacerea nevoilor proprii, de nestins.

În timpul vieții, vei întîlni cu siguranță asemenea creaturi. Majoritatea par a fi persoane normale din punct de vedere fizic. Totuși, îți va fi ușor să le ghicești natura psihică după modul în care te tratează pe tine și pe ceilalți. Vor încerca să se folosească de tine, adesea prin acțiuni care te vor răni fizic sau emoțional. Vampirul sufletului este cunoscut și după alte nume: prădător sexual, iubit acaparator, dependent emoțional. Sînt persoane distructive, în legătură cu care ar trebui să-ți avertizezi prietenii și familia să stea departe.

Zombi

Zombi mai sînt numiți și „morți vii”. Cuvîntul provine din Congo, Africa, de la termenul *nzambi* („spiritul unei persoane decedate”). Se presupune că majoritatea zombilor se află pe insula Haiti din Caraibe. Este vorba despre persoane decedate, ale căror corpuri au fost dezgropate și „reanimate” de vrăjitorii Voodoo (*bokor*), pentru a fi transformați în sclavi fără suflet.

Zombi sînt creați prin administrarea unei substanțe otrăvitoare care provoacă paralizia totală și o stare de moarte aparentă. După ce victima este îngropată, vrăjitorul (*bokor*) o dezgropă și îi dă să bea un alt amestec, care provoacă confuzie și halucinații. După ce îi conferă un nou nume, vrăjitorul îl pune pe zombi la muncă. Zombii au nevoie de puțină mâncare, însă își pot reveni dacă mănîncă sare.

Formula folosită la prepararea substanței care provoacă moartea aparentă a fost determinată de *etnobotanistul* (persoană care studiază plantele într-un context cultural) licențiat la Harvard Wade Davis, în 1982. Dintr-o listă lungă de ingrediente urît mirositoare și otrăvitoare, elementul esențial este ariciul de mare, care conține otrava numită *tetrodotoxină*, din care o singură picătură este fatală.

Dar procesul de transformare a oamenilor în zombi nu constă doar în poțiuni. Vrăjitorul îi răpește victimei și sufletul, pe care îl închide apoi într-o sticlă. Astfel, devine nu numai stăpînul corpului „mortului viu”, ci și a „spiritului zombi” – un spectru căruia îi poate da ordine, ca și cum ai da comanda „aport” unui cline de vinătoare.

Vircolacii

*Chiar și un om cu inima curată,
Care înalță seara rugăciuni spre cer,
Poate deveni lup cînd vine ceasul vircolacilor,
Iar Luna-i plină și strălucitoare...*

The Wolfman (film)

Vircolacii sînt „Copii ai Noptii”. În timpul zilei, vircolacul ar putea părea o persoană obișnuită, însă noaptea – mai ales (sau doar) cînd este lună plină –, devine, în comportament și intenții, bestie feroce care atacă și ucide ca un animal sălbatic. De obicei, vircolacii nu își aduc aminte dimineața ce au făcut în timpul nopții. Sînt vulnerabili mai ales la omag și argint (metalul lunii). Gloanțele de argint au efect înuciderea vircolacilor (așa cum ar omorî pe oricine), iar dacă porți bijuterii de argint vei fi păzit de atacuri.

Boala vircolacilor este cunoscută clinic drept o dereglare psihiatrică numită *licantropie* („condiția omului-lup”). Bolnavul suferă de „personalitate dublă”, asemenea lui Dr. Jekyll și Mr. Hyde, una dintre personalități fiind cea a unei fiare. Lupii sînt cei mai cunoscuți dintre licantropi, dar mai există și oameni-leopardzi, oameni-urși, oameni-feline sau alte prădătoare feroce. Transformarea este provocată de obicei de apariția lunii pline.

O formă mai gravă a licantropiei este o boală congenitală rară, numită *hipertricoză* generalizată, care se manifestă prin creșterea unei mari cantități de păr pe corpul și fața bolnavului, întocmai ca la animale. Unii dintre bolnavi au devenit faimoși lucrînd pentru

circuri drept oameni-maimuță, bărbați cu chip de cline sau vircolaci. În 1984, această boală a fost descoperită la o familie mexicană și descrisă de José Maria Cantu de la Universitatea din Guadalajara. Gena purtătoare nu a fost însă izolată. Toate cazurile cunoscute sînt înrudite genetic.

Ca și în cazul vampirilor, și porfiria ar putea fi una dintre cauzele posibile ale acestei boli, deoarece unele victime devin foarte păroase (probabil pentru a-și apăra pielea de lumina dureroasă a soarelui) și ies afară doar pe timpul nopții. Rabia ar putea explica transmiterea bolii prin mușcătură. Imaginează-ți o persoană care suferă de toate aceste boli la un loc!

Se spune că oamenii care au sprincenele împreunate, degetele mijlocii de aceeași lungime, palmele păroase sau ochii galbeni ar putea fi vircolaci. Ciinii și pisicile îi recunosc și nu se apropie de ei, li se ridică părul, miaună și mirie chiar și la vircolacii în fază umană.



Hans Weiditz, din Dier Emeis („Furnicile”), 1517

Lecția 6. Cum să te protejezi de artele întunecate

Există mai multe forme de „arte întunecate”, care nu sînt la fel de evidente și ușor de recunoscut precum cele prezentate mai sus, dar care pot avea un impact nimicitor asupra vieții tale. La liceu, va trebui să înfrunți și să depășești provocările acestor forțe negative ; de exemplu :

- presiunea colegilor
- găștile și cooptarea în ele
- amînările
- hipnotismul și dependența de televizor sau de jocurile video
- substanțele otrăvitoare sau care provoacă dependență (tutunul, alcoolul, diferitele droguri)

Cea mai bună apărare e să stai la locul tău, să te concentrezi pe studiu, să te aperi de tentații și să devii o persoană cît mai bună. Așa cum există mai multe situații periculoase, tot așa există și mai multe categorii de protecție magică pe care ar trebui să le cunoști. În ordine crescătoare, acestea sînt :

1. *Măsuri de precauție* : evită să faci lucruri prostești care îți pot amenința viața. Ia precauții firești : de exemplu, pune-ți centura de siguranță în mașină și nu te plimba singur prin cartiere rău famate. Nu ieși nicăieri singur noaptea. Nu urca în mașină cu un șofer care bea sau consumă droguri. Folosește-ți instinctul și fii mereu atent !
2. *Măsuri de protecție* : apără spațiul în care locuiești, transformîndu-l într-o carapace cu o suprafață exterioară ca de oglindă. Poartă amulete și bijuterii care să te protejeze. Pășește mereu ca și cum ai avea un scop precis și învață să proiectezi o aură de invincibilitate.

3. *Măsuri de apărare* : respinge cu putere atacurile, de orice natură ar fi ele, psihice sau fizice. Înscric-te într-un program bun de arte marțiale, care te va învăța să te aperi de ambele tipuri de atacuri. Învăță să-ți folosești mintea și corpul ca arme de apărare.
4. *Măsuri ofensive* : lovește și tu. Scoate-ți inamicul din joc, ca să nu te mai poată răni niciodată pe *tine* și nici pe altcineva. Dacă ești atacat, supărat, agresat de oricine, în orice fel (psihic sau emoțional), vorbește imediat cu un adult în care ai încredere. Nu accepta nici un moment comportamentul abuziv !

În calitate de vrăjitor, există mai multe posibilități de protecție pe care le poți folosi, în combinație cu toate strategiile de apărare pe care le-ai învățat de la profesorii tăi. Orice protecție magică ar trebui folosită pentru a-ți îmbunătăți abilitățile mundane. Chiar și magicienii foarte pricepuți se plimbă sau înoată cu prietenii, evită să meargă pe alei întunecoase sau prin parcuri prost luminate și refuză tentațiile nesănătoase, distructive sau ilegale. Amuletele și farmecele, animalele-totem și sfaturile spirituale combinate cu o doză de bun-simț și măsuri elementare de precauție ar trebui să te ferească de orice pericol. Mănincă mult usturoi, poartă-ți la vedere pentagrama, poartă un magnetit în geantă și bucură-te de soare !

Accidente

Vor avea loc și accidente. Poți însă reduce șansele ca ele să ți se întâmple ție, dacă nu faci prostii. Apără-te. Plănuiește-ți bine acțiunile înainte și ia precauțiile necesare.

Prostia

Împotriva prostiei, și zeii se luptă în zadar.

Friedrich von Schiller (1759-1805)

Educația și inteligența nu vor învinge niciodată prostia în esența ei. Pentru asta există însă înțelepciunea. Dacă vei continua să faci lucruri prostești, atunci nimeni nu te va salva și, pînă la urmă, vei sfîrși probabil prin a-ți pierde viața. Mulți oameni pătesc așa.

Ca să-ți poți da seama ce prostii incredibile fac oamenii, aruncă o privire la „Premiile Darwin”, pe www.darwinawards.com. Aceste onoruri *postume* („după moarte”) celebrează teoria evoluției prin selecție naturală a lui Charles Darwin. Premiile Darwin sînt acordate idioților care contribuie la îmbunătățirea ansamblului genelor speciei umane prin moartea lor prostească (și uneori grotesc de comică).

Prostia constă, în general, în acțiuni făcute fără a te gîndi la consecințe ; de exemplu, aprinderea unui chibrit ca să vezi cită benzină a mai rămas în rezervor sau lovirea unui ofițer de poliție. Nu ar trebui să avertizez ucenicii vrăjitori să nu facă lucruri stupide care le-ar putea pune în pericol viața, însă eu am făcut destule prostii în viață și am învățat pe pielea mea unele lecții. Ca să-ți poți da seama despre ce este vorba, iată cîteva idioțenii evidente, care par a fi foarte populare, și prin care un număr foarte mare de oameni își pierd viața sau se mutilază în fiecare an :

- fumatul ;
- să refuzi să porți centură de siguranță, cască și ochelari de protecție etc. ;
- să înoți sau să pleci în dumeție de unul singur ;
- să te plimbi de unul singur prin cartiere rău famate ;
- minorii care consumă alcool ;
- să iei droguri care provoacă dependență (în special „speed”) ;
- să conduci mașina după ce ai consumat băuturi alcoolice sau droguri ;
- să faci sex neprotejat ;
- să ai prieteni violenți sau psihopați.

Chiar trebuie să explic *de ce* toate acestea sînt idei proaste ? Știi și singur. Numai să nu le faci, bine ? Îți promit din toată inima, după o viață de experiență, că peste ani de zile, dacă o să mai trăiești, o să regreti amarnic dacă ai făcut așa ceva. Dar la sfîrșitul unei vieți lungi și fericite, nu-ți va părea rău că *nu* le-ai făcut. Și asta deoarece speranța de viață ți se va fi dublat sau chiar triplat și vei fi devenit un vrăjitor ca mine – bătrîn, dar fericit.

Atacurile paranormale

Atacurile paranormale pot fi conștiente și intenționate, atunci cînd cineva se străduiește să-ți facă rău, sau inconștiente, atunci cînd cineva te urăște pur și simplu și îți dorește mereu răul. Dacă simți că cineva te atacă psihic, vorbește imediat cu cineva de încredere. Unele din simptome ar putea fi :

- te simți cu totul confuz și nu reușești să te concentrezi ;
- devii deodată foarte neîndemînic ;
- parcă toate îți merg prost, oricîte eforturi ai depune ;
- ai parte de neînțelegeri constante atunci cînd încerci să comunici cu ceilalți ;
- încerci sentimente de disperare și panică ;
- sau, în cel mai rău caz, cineva din familie se îmbolnăvește sau chiar moare.

Atunci cînd realizezi vrăji defensive împotriva atacurilor paranormale, fă în așa fel încît energia negativă să se întoarcă acolo de unde a plecat. Cea mai bună protecție magică o reprezintă panourile și ecranele de protecție tip oglindă. Acestea implică crearea unui cîmp de protecție în jurul tău și al spațiului în care locuiești, cîmp care va respinge energiile nedorite. Metafora perfectă cu ajutorul căreia am putea ilustra această idee este reprezentată de cîmpurile/șanțurile de energie care protejează nava stelară Enterprise de focul fazelelor și de torpilele fotonice.

„Întărește-ți” scutul exterior al aurei într-un scut parapsihic. Stai drept, cu picioarele îndepărtate, și închide ochii. Fă o înrădăcinare, așa cum ai văzut în 4.IV.4. Apoi mișcă încet brațele, cu palmele întinse și degetele desfăcute, în sus, în jos și în jurul corpului, și în tot acest timp imaginează-ți că dai formă și te afli în interiorul unui scut „căptușit cu teflon” care te înconjoară.



Acum, deschide ochii și extinde acest scut în întreaga cameră, transformind-o într-o scoică impenetrabilă, cu înveliș exterior de oglindă. Continuă vizualizarea și ȋine în mină o oglindă mică rotundă atunci cînd pășești prin încăperea, cu mîinile sus, ca și cum ai atinge un perete invizibil. Acesta este Scutul.

Așază oglinzi mici pe interiorul ferestrelor, care să reflecte lumina de afară. În plus, din loc în loc, agață în cameră legături de usturoi proaspăt, taie cîteva cepe în jumătate și așază-le pe pervazul ferestrei. Atunci cînd nu mai lăcrimezi de la ceapă, taie partea de deasupra a acesteia pentru a menține suprafața proaspătă. În sfîrșit, bate cîteva piroane de fier în pămînt, în fața fiecărei uși a casei, și, dac  g sești una, agață o potcoavă deasupra ușii.

Ritual de ap rare sau binecuvîntare

(de Katlyn Breene)

Scop : s  protejezi sau s  binecuvîntezi tot ce ȋi este drag – persoane, locuri sau obiecte.

Obiecte necesare : o oglindă de mină, vopsea acrilică și o luminare. Toate acestea – intr-o încăperea slab luminată.

Cum s  procedezi :

1. Noteaz -ȋi pe o hirtie intenȋiile precise ȋnainte de a ȋncepe ritualul.
2. Creeaz  spaȋiul sacru ; formeaz  un cerc.
3. Invoc  toȋi zeli care vrei s  asiste la ritual și cere-le ajutorul (cel mai bine ar fi ca, ȋn acest moment, s  folosești cuvintele tale, direct din inimă).
4. Deseneaz  pentagrama (sau simbolul magic) pe oglindă.
5. Aprinde lumina și ȋine oglinda ȋn fața ei, pentru ca flac ra s  se reflecte ȋn oglindă. Ȋndreapt  lumina spre persoana sau obiectul pe care vrei s  ȋl protejezi sau s -l binecuvîntezi. Privește cum umbra pentagramei cade pe persoana sau obiectul respectiv.
6. Spune acum c  persoana, locul sau obiectul ȋn cauz  este binecuvîntat sau protejat. Nu c  vrei s  fie protejat, ci c  este protejat. Ȋn mintea ta, aș  ar și trebui s  fie. Iar și, cuvintele tale s nt probabil cele mai potrivite.
7. Mulțumește zeilor c  au fost prezenȋi și c  te-au ajutat. Apoi deschide cercul.

Not  : Acest ritual poate fi efectuat și afar , ȋntr-o zi ȋnsorit . Astfel, lumina soarelui se va reflecta pe obiectul sau persoana pe care dorești s  o protejezi.

Risul

Ȋn cele din urm , cea mai eficient  protecȋie ȋmpotriva r ului este risul. Nu ȋl lua ȋn serios ! Nu te lua nici pe tine ȋn serios. Dac  poȋi g si un mod de a ride de atacatorul t u, ȋi poȋi distruge influența mult mai repede dec t cu tot r ul fizic pe care i l-ai putea provoca. Imagineaz -ȋi c  te furișezi ȋn spatele Lordului Voldemort c nd el face pe ȋnp imint torul și ȋi dai jos pantalonii sau ȋi lipești pe spate un semn mare pe care scrie

„lovește-mă” ! Dacă faci glume despre un bătauș, desenezi o caricatură care să-l înfățișeze sau cînti un cîntecel comic, efectele vor fi devastatoare.

Caricaturiștii au ajutat la ieșirea de pe scena politică a multor oficiali corupți și oameni de rea-credință. La fel au făcut și comicii, creatorii de parodii, revista *Mad Magazine* și spectacolul de televiziune *Saturday Night Live*. Fii însă atent să nu exagerezi, pentru că îți poți crea dușmani puternici. Vrei doar să rizi de ei ca să-i faci neputincioși, nu să-i determini să se răzbune cu orice preț. Atunci cînd ei dau înapoi, și tu trebuie să faci la fel.

Un sfat al Înțeleptului în ale vrăjitoriei

(de Abby Willowroot)

Trăim în timpuri magice, dar și primejdioase. Fii atent la oamenii răi care stau ascunși peste tot, iar cei tineri și fără experiență le cad adesea pradă. Unii sînt foarte periculoși și ar putea încerca să profite de tine sau să te rănească. Aceste persoane par adesea blinde, le întîlnim în viața de zi cu zi și atacă uneori chiar și comunitatea magică.

Să nu ai încredere totală în cineva doar pentru că pare puternic, aparține comunității magice sau susține că are puteri speciale. Nu permite niciodată să fii constrîns sexual, financiar sau în orice alt mod de către o persoană care îți promite să te învețe ceva sau să îți dea puteri. Vrăjitorii înțelepți sînt curajoși, dar și grijulii, raționali și nu riscă prostestele. Străinii sînt străini, iar regulile pe care le aplici atunci cînd întîlnești necunoscuți pe stradă trebuie să rămînă aceleași și atunci cînd intri în comunitatea magică.

Nu te duce niciodată singur la întrevvedere cu un străin și nu te întîlni cu nimeni în locuri retrase. Nu le da persoanelor necunoscute adresa sau numărul tău de telefon. Dacă cineva vrea să fiți prieteni în secret, ai grijă. Dacă cineva îți promite să te inițieze în vrăjitorie pentru o sumă mare de bani, ai grijă. Dacă cineva îți spune că este necesar să întreții relații sexuale pentru a intra în comunitatea magică, ai grijă. Prima responsabilitate a unui vrăjitor este să aibă grijă de sine. Fii mereu în alertă, rămii în siguranță și folosește-ți instinctul pe parcursul călătoriei.

Cursul 7. Folclorul





Secțiunea 1.

Celelalte Lumi

Oamenii din epoca modernă își văd de treburile lor în sfera mundană ca și cum lumea ar fi întocmai cum pare la prima vedere, fiind pe deplin convingși că existența unui alt tărâm dincolo de ei este doar o noțiune primitivă, superstițioasă, a începuturilor naive ale rasei noastre. Cu toate acestea, ascuns dincolo de aparențele realității convenționale, Tărîmul Zinelor există, fiind conectat la toate lucrurile, de nestăpînit și atotcuprinzător. Ceea ce civilizația modernă a dat la o parte ca pe o jucărie uitată a unui copil este un lucru tainic, o forță care va spulbera concepția „rațională” îngustă despre lume.

Ian „Ursul Ascuns” (Gateways to Faerie)

Lecția 1. Introducere: alte Lumi

Trîm nu într-un *univers*, ci într-un *multivers* de lumi și posibilități infinite. Pe lângă lumea mundană, în care locuim cu trupul nostru fizic și pe care o împărțim între noi, mai există și tărîmurile *astrale* sau imateriale ale Visării, Mitului, Imaginației și Povestirii. De unele dintre acestea ne bucurăm împreună cu alții, iar pe altele le putem păstra doar pentru noi înșine. Cu toate acestea, aceste lumi sînt reale pentru noi în măsura în care le considerăm ca atare. Pentru că fiecare trăiește, de fapt, singur într-o cămăruță, iar tot ceea ce vedem, auzim, cunoaștem și simțim în afara acelei cămăruțe trebuie să ne fie transmis cumva. Ceea ce „vedem” e ceea ce există.

În cadrul acestei lecții, aș vrea să te familiarizezi cu unele lumi imateriale care sînt împărtășite de numeroase persoane. Fiecare dintre acestea are proprii săi locuitori, regulile sale, iar unele dintre ele sînt chiar indicate pe hartă. Lumea lui Tolkien, Pămîntul de Mijloc, este un astfel de tărîm, creat de un singur om, însă împărtășit acum de milioane. Pot pune pariu că, dacă închizi ochii, poți vedea Comitatul sau Rivendell la fel de clar ca pe oricare alt loc unde ai locuit sau pe care l-ai vizitat – eu cu siguranță pot !

Lecția 2. Tărîmul Visării

Cel mai vast tărîm astral la care avem acces direct este cel al *Visării*, întrucît putem păși aici în vis. *Aborigenii* australieni („băştinaşii”) îl numesc *Alcheringa* sau „Timpul Visării”, iar psihologii îl numesc „inconştientul colectiv”. Împărţim acest tărîm parapsihic cu toţi ceilalţi oameni din lume care visează, el avînd o geografie foarte bine determinată, modelată de-a lungul epocilor de cîmpurile morfogenice – ca şi cărările mult umblate – ale tuturor celor care au trecut pe aici.

Din tărîmul Visării se poate pătrunde pe Tărîmul Zinelor, în Lumile de Apoi ale tuturor credinţelor, în regatul zeilor, al spiritelor şi strămoşilor şi în toate lumile imaginare din mituri şi poveşti – precum Fantazia, Ţara Minunilor, Oz, Ţara Nicăierea şi Pămîntul de Mijloc. Pe măsură ce vei învăţa să cercetezi şi să te familiarizezi cu peisajul Tărîmului Visării, şi se va permite să pătrunzi şi pe aceste meleaguri. Uneori, poţi păşi într-un alt tărîm la fel de simplu cum ai trece printre doi arbori seculari.

Orice fiinţă înzestrată cu sensibilitate de pe Pămînt şi din tot Universul visează ; prin urmare, fiecare specie are propriul său Tărîm al Visării. Întrucît cu toţii sîntem celule din marele corp al Geei (Mama Pămînt), iar planetele sînt la rîndul lor celule din corpul şi mai mare al galaxiei şi așa mai departe – tot așa şi visele noastre alcătuiesc Tărîmul Visării, iar acesta este o părticică a Visului Geei – şi tot așa, există tărîmuri concentrice din ce în ce mai mari.

Lecția 3. Tărîmul Zinelor

Dincolo de limitele convenționale ale spațiului și timpului, strălucind în lumea materială ca un lampion chinezesc, forța brută, primordială a conștiinței și a dorinței din univers zvîcnește și dansează, antrenant și nelăblînzit. A stăpîni această forță înseamnă a și se revela adevărul ascuns referitor la ceea ce sîntem noi de fapt, la natura ființei noastre, dincolo de viață și de moarte, de rațiune și simțire.

(Ian „Ursul Ascuns”)

Tărîmul Zinelor este cel mai apropiat ținut de lumea noastră, învecinîndu-se atît cu Tărîmul Visării, cît și cu lumea materială. Tărîmul Zinelor este aproape și de tărîmul morților, de glasurile strămoşilor, avînd totodată legătură cu partea divină a ființei noastre. Acesta ne oferă posibilitatea de a intra mai ușor în legătură cu forța sfîntă. Pășim într-un tărîm unde zeii și zeițele există cu adevărat și ni se pot adresa.

Întrările în Tărîmul Zinelor se găsesc nu numai pe tărîmul Visării, ci și în vilcele și luminișuri fermecate, în inele formate din ciuperci, în cercuri străvechi de pietre, în delușoare surpate, pe coline, în movilele de pe morminte sau în ruinele năpădite de ierburi. În asemenea locuri, tot ce trebuie să faci ca să treci dincolo este să intri în transă

sau să adormi – mai ales în ajunul sărbătorilor Beltaine și Samhain, când „vântul ce desparte lumile” se ridică, iar porțile încețoșate se deschid. Ori de câte ori te pierzi într-o ceață deasă, atunci când ea se risipește, te poți trezi în Tărîmul Zinelor. Acesta se află „la fel de aproape ca o rugăciune, la fel de departe ca stelele”, spunea șamanul *vrăjitor* Victor Anderson (1915-2002).

Tinutul Zinelor este un tărîm crepuscular, luminat doar de stelele strălucitoare, luminări, licurici și de aurele tuturor ființelor (care se disting aici cu multă ușurință). Nici Soarele și nici Luna nu strălucesc în Tărîmul Zinelor; cu toate acestea, totul este învăluit în lumină. Locuitorii Tărîmului Zinelor (zîne sau *fee*) trăiesc în splendide încăperi și camere sub pământ, sub apă sau în virful unor copaci foarte înalți. Ei au, de asemenea, castele minunate de cleștar și locuințe greu accesibile, construite în virful munților sau în luminșurile din adîncul pădurilor. Singurul oraș real din Tărîmul Zinelor se numește *Tyr na Nog*.

Totuși, în toate aceste locuri, un farmec de o asemenea splendoare este doar o spoială înșelătoare. Deși Tărîmul Zinelor se bucură de aceleași frumuseți ale naturii și de aceleași priveliști ca și lumea noastră, aici nu există creațiile artificiale ale omenirii. De exemplu, Insula Fermecată *Avalon* corespunde comitatului Glastonbury în lumea reală. De fapt, Tărîmul Zinelor poate fi cel mai bine înțeles ca un fel de „dimensiune paralelă” cu a noastră, în care se poate pătrunde prin respectivele porți despre care am mai vorbit și care arată la fel de ambele părți.

Tărîmul Zinelor este guvernat de anumite legi și formule stricte și ar fi înțelept ca oricine pășește pe acest tărîm fermecat să le cunoască. Cea mai importantă regulă – care este valabilă și în Tărîmul Morților – este ca în Tărîmul Zinelor să nu măninci și să nu bei niciodată nimic în afară de ce ai adus cu tine! Fierul alungă zînele – mai ales dacă acesta este magnetizat –, așa încît nici să nu te gîndești să aduci cu tine acest metal pe Tărîmul Zinelor! Potrivit aceluiași simbol, dacă îți în săculețul tău mojo un magnet, acesta te va apăra împotriva unei răpiri. Iar dacă te găsești pe Tărîmul Zinelor și vrei să pleci, tot ce trebuie să faci este să îți dai jos cămașa, să o întorci pe dos și să te îmbraci din nou cu ea – astfel, vei deveni invizibil pentru Zîne. De asemenea, scoate-ți buzunarele în afară. Orice ai face pe Tărîmul Zinelor, ai grijă să fii mereu extrem de politicoasă cu zînele! Ele se simt jignite foarte ușor, iar supărarea lor poate fi teribilă!

Lecția 4. Cele Trei Lumi

Există o zicală care spune că „simțul comun este cel care ne spune că Pămîntul este plat”. Mult timp în istoria omenirii, marea majoritate a oamenilor credea că acest lucru este adevărat, iar vechile hărți înfățișau Pămîntul nu sub forma unui glob, ci a unui disc. Hărțile creștine medievale



Harta lumii medievale, de Beatus din Liebana, 776 d.Hr.

plasau Ierusalimul, „Cetatea Sfintă”, în centrul acestei „clătite”, care reprezenta întreaga lume știută de *cartografii* (cei care întocmeau hărțile) vremii.

Deasupra „discului” pămîntesc, arcada boltită a Cerurilor (împreună cu discul) arăta ca un castron răsturnat, care putea fi, la rîndul său, văzut cu ochiul liber și chiar marcat pe hartă; prin urmare, „Lumea de Deasupra” a devenit lăcașul logic al zeilor și al îngerilor. Prezența peșterilor, a minelor, fîntînilor, gheizerelor și vulcanilor indica totodată existența unei tainice „Lumi din Adîncuri”. Era la fel de logic ca acest tărîm întunecat de sub Pămînt să fie atribuit morților, fiind populat de asemenea de monștri și demoni ce se aflau sub stăpînirea zeilor „Lumii din adîncuri”.

Astfel, lumea noastră, a muritorilor, prinsă între aceste tărîmuri supranaturale ca într-un sandwich, era într-adevăr considerată „Pămîntul de Mijloc” sau *Midgard*, cum o numeau vikingii. Într-adevăr, nordicii au dezvoltat acest concept, transformîndu-l într-o structură complexă, ce prezintă o cosmologie străveche a mai multor lumi și care încă mai constituie baza multor religii, inclusiv creștinismul.

Yggdrasil

Nordicii au conceput un sistem complex de nouă lumi, principalele trei fiind *Asgard* (deasupra), *Hel* (dedesubt) și, bineînțeles, *Midgard* între ele. Acestea apar și în altor ordine, depinde de versiunea pe care o citești. Tendința cel mai des întîlnită este de a le aranja într-un mod asemănător Arborelui Vieții din Cabala, cu excepția faptului că lumea noastră este cea din mijloc, și nu cea de la bază. Toate aceste lumi sînt susținute ca niște *platforme* de rădăcinile și ramurile marelui frasin cosmic, *Yggdrasil*, care este situat pe axa de rotație a Pămîntului, în așa fel încît coroana arborelui indică Steaua Polară.

Asgard (tărîmul zeilor Aesir) se află în vîrf, iar *Ljosalfheim* (tărîmul elfilor luminoși) se află, de obicei, dedesubt. Următorul este *Midgard*. *Niflheim* (Tărîmul Ceturilor) se află înspre nord, imediat sub *Midgard*, iar *Muspelheim* (tărîmul uriașilor de foc) se află la sud. Majoritatea scriitorilor moderni situează *Jotunheim* (tărîmul uriașilor de promoroacă) la est, iar *Vanaheim* (tărîmul zeilor Vanir) la vest. Sub acestea, se află *Svartalfheim* (tărîmul elfilor întunecați sau al piticilor) și apoi *Helheim* (tărîmul morților). Un pod-curcubeu, numit *Bifrost*, străbate cerul, între Asgard și locul judecării zeilor, lîngă *Fintina Wyr*, care se află sub una dintre rădăcinile Arborelui. De jur-împrejurul tărîmului *Midgard* se afla marea ocean, care atingea marginea discului și ale cărui valuri se spargeau de solzii lui *Jormungand*, marele șarpe *Midgard*, acesta încolăcindu-se neîncetat și ținîndu-și coada în gură pentru a împiedica apa oceanului să se reverse în spațiu. Dincolo de *Jormungand* se întindeau tărîmurile de foc și gheață.



Lunile țestoase

Cu toate că nordicii imaginau lunile susținute de un arbore imens, multe triburi credeau că pământul se sprijină pe carapacea unei broaște-țestoase uriașe care înoată într-o mare fără margini. Acesta este motivul pentru care se mai vorbește uneori despre America de Nord ca despre „Marea Insulă a Broaștei-Țestoase”. În India, se credea că



discul pământesc este purtat pe spinarea a patru elefanți uriași, care, la rândul lor, se sprijineau pe carapacea unei țestoase imense, care înoată veșnic în spațiu. Terry Pratchett a scris mai multe romane satirice savuroase, a căror acțiune se desfășoară într-o astfel de lume, numită *Discworld*. Aceste cărți sînt preferatele oamenilor din lumea magiei (întrucît au drept personaje iluștri vrăjitori și vrăjitoare), iar cîteva au fost ecranizate în filme de animație.

Lecția 5. Tărîmurile zeilor

Nu cunosc nici un popor în istoria lumii care să nu fi crezut în existența unui tărîm spiritual locuit de entități pe care le numim „zei”. Toate aceste lăcașuri zeești sînt stări de sine stătătoare, avînd propriul *panteon* („toți zeii”) sau familie de zei.

Manjet și Mesektet

Zei Egiptului locuiesc atît în ceruri, cit și pe Pămînt. La început, ei trăiau pe Pămînt alături de oameni. Aceasta a fost o Epocă de Aur, întrucît dreptatea domnea pretutindeni. Ei locuiau în temple impunătoare, fiecare fiind închinat unei singure divinități. Totuși, prin intermediul capelelor și altarelor auxiliare, fiecare templu egiptean cinstea și slăvea toți zeii.



Pornind în fiecare dimineață de pe dealul răsăritului de soare, *Manu*, zeii străbat văzduhul, călătorind și în timpul zilei pe deasupra pămîntului, într-o corabie solară imensă, numită *Manjet*, care este identică (firește, la o scară mai mare) cu cele care navigau pe Nil, din deltă pînă la prima *cataractă* (cascadă). Noaptea, ei navighează pe apele Lumii Celeilalte, cu o barcă numită *Mesektet*, „Barca Mileniului”. Așadar, tărîmul zeilor egipteni e un fel de croazieră cosmică de lux !

Muntele Olimp

În Grecia, principalul lăcaș al zeilor este *Muntele Olimp*, un munte de peste 3 000 de metri, care există cu adevărat în Tesalia. Totuși, ca și Tărîmul Zinelor, ținutul divin în

sine există într-un fel de dimensiune paralelă și nimeni nu poate ajunge aici, chiar dacă escaladează muntele. Intrarea în Olimp este o poartă de nori, păzită de *Hore* („Ore” sau „Anotimpuri”). Fiecare dintre zei locuiește în propriul palat, construit din metalul care îi este asociat. Pentru a se destinde, zeii ascultă muzica încântătoare a lui Apollo și a muzelor – orchestra oficială a Olimpului. Aceștia sînt foarte interesați de activitățile muritorilor, care reprezintă pentru ei un joc amuzant fără sfîrșit. Zeii se desfată cu *ambrozie* (miere și mac) și cu merele aurii ale nemuririi (portocale), culese în fiecare zi din Grădina Hesperidelor, de pe malul oceanului din Vestul îndepărtat. Cu toate că le place și vinul lui Dionysos, preferă o băutură sfîntă, *nectarul* (vin de miere).



La fel ca în Egipt, zeii au pe Pămînt palate care sînt, de fapt, temple mărețe a căror splendoare indică cinstirea de care se bucură în rîndul adoratorilor. Partenonul zeiței Atena din Atena, Templul lui Zeus din Olimpia, Templul zeiței Artemis din Efes, Templul lui Apollo din Delphi, Templul Demetrei din Eleusis sînt doar cîteva dintre cele mai renumite temple, iar două dintre acestea (cel al zeiței Artemis și cel al lui Zeus) au fost incluse printre „cele șapte minuni ale lumii”. Caracteristica centrală a acestor temple era o statuie imensă a zeității respective.

Asgard

După cum spuneam, zeii popoarelor nordice, germanice și scandinave, locuiesc în *Asgard*, sus, printre ramurile marelui copac al lumii, Yggdrasil. Există două rase de zei, *Aesir* și *Vanir*. După o lungă perioadă de conflicte, cele două familii s-au împăcat și s-au înrudit prin căsătorie. Zeii Vanir s-au instalat în *Vanaheim* („casa zeilor Vanir”). Asgard se împarte în două regiuni – *Gladshheim*, ținutul zeilor, și *Vingolf*, cel al zeițelor. O mare parte dintre zei și zeițe au propriile lor case splendide, precum castelul lui Thor, *Thruthheim* („casa forței”) sau cel al Freyei, *Sessrumnir* („cu multe locuri”). Odin este zeitatea supremă și locuiește împreună cu *valkirii* (fecioare războinice) în *Valhalla*, locașul eroilor morți, unde se află curtea sa. Aici, zeii și războinicii se desfată cu friptură de mistreț și *mied* (vin de miere).

Raiul

În mitologia iudaică și în cea creștină, *Raiul* este conceput ca un tărîm divin de lumină, situat deasupra cerului și dincolo de stele. Stelele însele erau considerate drept găuri în bolta cerească, care lasă să se întrevadă lumina Raiului (cuvîntul „ceiling” – tavan – provine din latinescul *caelum*, care înseamnă „cer”). Pentru evreii atașați de tradiție, Raiul este doar lăcașul zeului suprem (și unic) *Yahweh* și al îngerilor, ce formează „oștirea cerească”. Hrana îngerilor este *mana*. Doar puțini sfinți și profeți au fost primiți în Rai și

făcuți ingeri (la fel cum doar unii eroi greci erau zeificați și primiți în Olimp). Aceste „suflete binecuvîntate” se alăturau ingerilor *Ishim*, un ordin inferior.

Yahweh stăpînește Raiul, așezat pe un imens tron din aur, împărțind judecata sa tuturor celor care i se înfățișează. De sub tronul nemuririi izvorăsc riuri de foc lichid. Patru arhangheli înconjoară tronul. În dreapta stă arhanghelul Mihail, scribul divin, care notează acțiunile oamenilor și ale popoarelor. Arhanghelul Gabriel stă în stînga, ținînd în mîinile sale sabia dreptății. Ceilalți doi arhangheli sînt Rafael Tămăduitorul și Uriel, stăpînul în absență al Iadului. În tradiția creștină, la dreapta lui Yahweh stă fiul său, Iisus, iar în stînga sa, Fecioara Maria, Mama lui Iisus. În creștinism, porțile Raiului au fost deschise pentru sufletele celor morți, „mîntuiți” prin acceptarea lui Iisus drept *Mesia* (sau Mîntuitor).

Marele Templu din Ierusalim era considerat locuința lui Yahweh pe Pămînt. Acesta a fost construit inițial de Solomon în anul 950 î.Hr., demolat apoi de Nabucodonosor, regele Babilonului, în 587 î.Hr., reconstruit în anul 515 î.Hr. și distrus pentru totdeauna de generalul roman Titus în anul 70 d.Hr. De atunci, nu a mai fost reconstruit. Cu toate acestea, nenumărate sinagogi și temple, biserici închinat lui Iisus și catedrale ridicate în cinstea Fecioarei Maria au fost construite peste tot în lume, pe măsură ce aceste credințe cîștigau tot mai mulți adepți.



Yahweh pe tronul ceresc (Malleus Malifica rum, 1510)

Lecția 6. Tărîmurile morților

Același caracter universal pe care îl are credința în tărîmurile spirituale locuite de zei se aplică și conceptelor de Viață de Apoi, Lumea Cealaltă sau tărîmul morților, unde își găsesc liniștea sufletele celor care au încetat din viață. În unele mitologii, sufletele morților pleacă pentru a li se alătura zeilor, iar în altele ele se *reîncarnează*, revenind pe pămînt, pentru a se renaște în alt corp.

Ritualurile de înmormîntare datează cel puțin din pleistocen (epoca omului de Neanderthal) și reprezintă o trăsătură universală a rasei umane. Oamenii erau așezați în mormînt în poziții ritualice, îmbrăcați cu hainele lor cele mai de preț, împreună cu anumite obiecte personale, alimente și alte „bunuri pentru îngropăciune”. În mormîntarea, care se desfășura cu nespusă grijă, implica faptul că mortul urma să renască într-o altă viață, dincolo de mormînt. După o vreme, au fost create *sarcophage* (sicrie) și cripte – practicîndu-se anumite tehnici de îmbălsămare – pentru a adăposti și a păstra corpurile neînsuflețite pentru veșnicie. Criptele aveau, de regulă, „uși” sculptate sau pictate pe ziduri, prin care spiritele să poată trece în Lumea Cealaltă. Descrierile amănunțite a ceea ce vor urma să întâlnească pe acest tărîm au stat la baza majorității religiilor lumii.

Unul dintre argumentele cele mai puternice pentru credința într-o Lume de Apoi este dorința de dreptate. Viața este adesea injustă. Mulți oameni buni mor de tineri sau suferă din cauza sărăciei sau a bolii; pe de altă parte, mulți oameni răi duc o viață lungă,

îmbelșugată. În majoritatea religiilor, Viața de Apoi oferă dreptatea refuzată pe Pământ. Dacă există o Judecată de Apoi după moarte și dacă unii oameni sînt trimiși în Iad, iar alții în Rai, atunci răul va fi într-un final pedepsit, iar binele va fi răsplătit. Balanța dreptății își va regăsi atunci echilibrul.

Egipt. Cîntărirea inimii

Așa cum este descris în *Cartea Morților*, *ka-ul* („dublul” sau corpul astral) unei persoane decedate iese din mormînt pentru a rătăci prin tenebrele tunelelor și pasajelor subterane. În cele din urmă, el (sau ea) găsește intrarea în *Amenti*, marea „Sală a Judecării Morților”. *Osiris*, Stăpînul Morților, stă pe un tron imens, așezat la înălțime, la capătul cel mai îndepărtat. El ține în mîini simbolurile fertilității – îmblăciul (pentru grîne) și toiagul (pentru turme) –, dar și ale puterii sale de a reda viața.

În mijlocul acestei săli se află un altar pe care stă un cîntar. *Ka-ul* trebuie să rostească un număr de 42 de „mărturisiri negative” ale păcatelor și relelor pe care nu le-a săvîrșit în timpul vieții, rostind înaintea fiecăreia: „Nu am...”. Acestea trebuie să fie pe placul celor 42 de judecători divini (cîte unul pentru fiecare *Nomd* sau provincie din Egipt) așezați de jur-împrejurul sălii, cel care se confesează adresîndu-se fiecăruia în parte. Zeii urmăresc să se încredințeze astfel că sufletul a renăscut cu adevărat, neputînd săvîrși păcatele respective. Apoi, *Anubis*, zeul cu cap de șacal (paznicul morților), așază pe unul din talerele balanței inima celui care a murit, iar pe celălalt pana de struț a lui *Ma'at*, zeița adevărului și a dreptății. *Thor*, cel cu cap de ibis (zeul scrierii), notează rezultatele.

Dacă cel decedat a fost sincer și a urmat învățătura lui *Ma'at* de-a lungul vieții sale, atunci inima sa va fi la fel de ușoară ca și pana.

După ce a trecut acest test, îi este îngăduit să pășească în Lumea cerească de Apoi, *Sekhet-Aaru* („Cîmpul de Trestii”) – o lume minunată, cu lacuri și cîmpuri mănoase, ce seamănă cu Egiptul. Aici, morții binecuvîntați locuiesc pentru totdeauna, bucurîndu-se de bunăvoința pe care le-o arată *Osiris* și înfruptîndu-se alături de zei din hrana nemuririi. Dacă însă păcatele săvîrșite de o persoană în timpul vieții îi împovărează inima (dacă a mințit, înșelat, ucis sau s-a abătut de la învățătura lui *Ma'at*), acestea vor răsturna balanța. Dacă persoana respectivă nu s-a schimbat, ea merită să devină hrană pentru animale – aceasta îi va fi soarta. Inima sa va fi devorată de un monstru oribil, care așteaptă lingă altar – un soi de corcitură cu o înfățișare în care sunt reunite trăsăturile mai multor animale: hipopotam, ghepard, leu și crocodil, care se numește *Ammut*, Devoratorul Morților. Această ultimă moarte nu mai oferă nici o cale de întoarcere și nici șansa unei vieți viitoare.



Erebos, Tartar și Cîmpiile Elizee

Fratele lui Zeus și al lui Poseidon a primit în stăpînire Lumea din Adîncuri, cunoscută mai bine după numele acestuia, *Hades*. Regina sa este *Persefona*, care domnește alături de el jumătate de an, iar cealaltă jumătate o petrece pe Pămînt, ca Fecioara Florilor. Tărîmul lui Hades se împarte în mai multe regiuni, bine delimitate în mitologie, care sînt reproduse în mai multe oracole subterane. Cu excepția cîtorva eroi pe care zeii au ales să-i sanctifice, primindu-i în Olimp, toți cei care mor pe Pămînt coboară în Lumea din Adîncuri. Morții încă mai pot mânca, bea, vorbi și simți. Cu toate acestea, corpurile lor sînt doar niște umbre, fiind chiar numiți astfel.



Intrarea în Lumea din Adîncuri se află la vest, fiind separată de lumea celor vii de mai multe riuri. Primul dintre acestea este *Acheron*, Rîul Tristeții, pe care cei care au murit îl traversează în luntrea lui *Charon* vîslașul. Acesta le cere drept taxă de trecere monedele care le-au fost așezate pe ochi în timpul funeraliilor (uneori, o a treia monedă este așezată între buzele decedaților). Cei care nu pot plăti sînt condamnați să rătăcească pe țarm 100 de ani. Rîul *Acheron* se varsă în rîul *Styx*, unde zeii depun jurăminte ce nu pot fi nicicum încălcate.

După ce coboară din luntrea lui *Charon*, morții pătrund în regiunea numită *Erebos*. Aici, ei trebuie să treacă un alt rîu, *Lethe*, Rîul Uitării. Dacă beau din apele-i întunecate, li se iartă toate faptele rușinoase, însă nu-și mai aduc nimic aminte din viața lor de pînă atunci. Într-un final, umbrele ajung la porțile împărăției lui *Hades*. Acestea sînt păzite de *Cerber*, cîinele cu trei capete, care li întîmpină cu veselie pe nou-veniți, însă nu mai lasă pe nimeni să plece de aici. Cumplitul *Hades* și *Persefona* cea aspră stau pe tronurile lor impunătoare, înconjuși de bogăția de aur și giuvaieruri adunate din adîncurile Pămîntului.

În împărăția lui *Hades*, morții sînt judecați de regii *Minos*, *Rhadamanthus* și *Aeacus*, care hotărăsc unde merge fiecare. Eroii și oamenii buni, care au săvîrșit lucruri extraordinare în viață, ajung în *Cîmpiile Elizee*, un tărîm al fericirii veșnice, unde îi regăsesc pe cei dragi. Suferetele care nu sînt îndecajuns de curate pentru a ajunge aici sînt trimise în *Cîmpiile cu Crini*, unde plutesc ca niște zombi, fără gînduri și fără sentimente. Cei care au fost cu adevărat ticăloși în timpul vieții, precum *Tantal*, *Sisif* sau *Ixion*, sînt trimiși în *Tartar*, unde îndură cazne veșnice, pe măsura păcatului fiecăruia, într-un fel de „judecată poetică”.

Tartarul este cea mai adîncă și mai străveche regiune a Lumii de Deducubt, aflată la aceeași distanță de Pămînt ca și Cerurile de Deasupra. *Tartarul* e o vîzuină umedă și întunecoasă, înconjurată de un zid de bronz, apoi de trei straturi de întuneric. Aici sînt închiși titanii înfrinși în luptă, fiind păziți de *Hecatonchire* (Centimani), care au cîte o sută de brațe. *Cocytus*, Rîul Plîngerii, și *Phlegethon*, Rîul de Foc, înconjoară *Tartarul* și se varsă în *Acheron*.



Annwfn și Tărîmul Verii

Annwfn, Cealaltă Lume în mitologia celtică, arată ca un arhipelag de mai multe insule separate într-o mare mistică. Aici locuiesc diferite flințe, zei și spirite, dar și morții. Cele mai importante regiuni sînt *Caer Wydyr*, *Caer Feddwid* și *Arran*. *Caer Wydyr* („castelul de sticlă”) este un palat întunecat și sumbru, locuit doar de sufletele pierdute, mute. Este cel mai îngrozitor loc în care ai putea ajunge după moarte. *Caer Feddwid* („castelul plăcerilor”) este stăpînit de zeița Arianrhod a Roții Argintii. O muzică incîntătoare se aude la tot pasul, iar vinul fermecat al unei fîntîni arteziene reprezintă un izvor de tinerețe și sănătate veșnice. *Arran* este Tărîmul Verii veșnice, avînd cîmpuri înverzite și riuri lin curgătoare. În *Arran* se află Cazanul Abundenței, care se aseamănă oarecum cu Sfîntul Graal. Doar celor cu inima curată li se îngăduie să ajungă aici. Acest „Tărîm al Verii” a fost identificată cu Wicca modernă.

Diferiți zei sau stăpîni au condus diversele regiuni ale Tărîmului Celtic al Morților. Cel mai vechi dintre aceștia este *Cernunnos* („cel încoronat”), care este stăpînul tuturor morților celti. El este cunoscut și sub numele de *Herne Vînătorul*, cel care conduce Vînătoria Sălbatică în ajunul sărbătorii de Samhain. Un alt zeu al vînătorii este *Gwynn*, care chinuie sufletele, vrînd să le ducă cu el în *Annwfn*. *Donn* („cel închis la culoare”) este zeul irlandez al morților. Tărîmul său este o insulă stîncoasă de pe coasta de sud-vest a Irlandei, care se numește *Tech Duinn* („casa lui Donn”); aici, el îi așteaptă pe urmașii săi, poporul irlandez, să i se alăture după moarte.

Pwyll era un prinț din Țara Galilor; într-o zi, l-a întîlnit din întîmplare pe *Arawn*, stăpînul Tărîmului Morților și au hotărît să facă schimb de regate pentru o vreme, fiecare luînd înfățișarea celuilalt. Amîndoi au condus bine cele două tărîmuri, astfel încît, după ce timpul s-a scurs, au fost mulțumiți de acordul încheiat. *Mider* este un zeu binevoitor al Celeilalte Lumi galice. Soția sa se numește *Etain*. El este un stăpîn drept, în al cărui regat domnesc mai mult plictiseala și regretele decît durerea sau chinul. *Bilé*, pe de altă parte, este un rege rău, împărăția lui fiind teritoriu întins, dar pustiu, împînzit de spirite nimicite și de corpuri strivite, care trebuie să îl preamărească pe vecie. *Bran* era un erou muritor în mitologia galeză. El i-a miniat pe zei, de aceea i s-a tăiat capul, apoi, ca pedeapsă, a fost trimis să stăpînească Tărîmul Morților. Regatul lui Bran e înșesat de eroi decăzuți și care sînt chinuți de remușcări pentru totdeauna.

Valhalla și Hel

(de Diana Paxson)

În mitologia nordică, credințele referitoare la viața după moarte au variat de la o epocă la alta și de la o zonă la alta. Există mai multe versiuni. Cruzii războinici vikingi care mureau pe cîmpul de luptă erau primiți de una dintre *Walkiriile* lui Odin (sau „cele care aleg între uciși”). Aceste fecioare războinice nespuse de frumoase călătoresc peste mări și țări pe cai înaripați, urmărind desfășurarea tuturor bătăliilor. Ele îi sărută pe eroii căzuți în luptă și le poartă sufletele în marele regat al lui Odin, *Valhalla*. Aici, războinicii își petrec zilele reluînd la nesfîrșit bătăliile în care și-au pierdut viața, obținînd astfel gloria

veșnică. În fiecare noapte, ei se desfată cu mistreț și beau vin de miere cât le poartă inima. Femeile care mor pot ajunge în palatul Freyei. Adesea, se credea că regii continuau să trăiască în mormint, putînd să primească ofrande și să-și binecuvînteze poporul. Unele dinastii continuau să trăiască în anumite locuri sfinte, iar altele vegheau asupra urmașilor, luînd forma unor spirite păzitoare masculine, *alfar*, și feminine, *disir*.

Totuși, destinația „obișnuită” era *Hel*, căminul tuturor strămoșilor. Ca majoritatea locurilor, are și zone bune, și împrejurimi rău famate. Sala în care petrece Balder este plină de voieșie, aici găsești bere (de malț) și vin de miere din belșug. Pe de altă parte, partea care se numește *Nastrond* este o temniță groaznică, unde sînt pedepsiți cei care și-au încălcat jurămintele, dar și alți păcătoși; zidurile sînt, de fapt, niște șerpi încolăciți, al căror venin se scurge pe podele. Această regiune este condusă de *Hella*, fiica vicleanului zeu *Loki* și a uriașei *Angurboda* și sora *Lupului Fenris* și a *Șarpelui Midgard*. *Hella* este jumătate albă, jumătate neagră, jumătate vie, jumătate moartă. Regatul *Hellei* se află la o distanță atît de mare sub *Midgard* (Pămîntul), încît calului cu opt picioare al lui *Odin*, *Sleipnir*, îi ia nouă zile și nouă nopți să ajungă acolo. Acest tărîm este înconjurat din toate părțile de riul *Gioll* și de ziduri abrupte, de netrecut pentru cei vii. *Hel* se află de cealaltă parte a Podului înșelător al Ecourilor, sufletele care încearcă să treacă pe acest pod fiind puse la încercare de uriașa *Modgudh*. Intrarea urît mirositoare *Gnipahelli* este păzită de necruțătorul cline *Garm*. Totuși, mai există o poartă la est, pe care intră *Odin* atunci cînd vine să ceară profețiile spiritului străvechii clarvăzătoare.

Rai, Iad și Purgatoriu

Biserica romano-catolică ne propovăduiește faptul că există două posibile Vieți de Apoi. Aproape oricine va petrece veșnicia ori în *Rai*, ori în *Iad*. Raiul este un paradis structurat pe șapte niveluri, un loc plin de binecuvîntare și de fericire veșnică, ce se datorează apropierii de Dumnezeu și de îngeri. Iadul este un puț de foc al chinurilor și pedepselor eterne, stăpînit de Diavol (Satana sau Lucifer) și înșelat de demoni; demult, aceștia erau îngeri, însă s-au răzvrătit și au fost izgoniți, după ce au pierdut marele „Război din Ceruri”.

Locul către care se îndreaptă fiecare este stabilit în funcție de stadiul mîntuirii în momentul morții. Nou-născuții sînt considerați atinși de „păcatul original”. Un copil poate fi izbăvit de acest păcat doar prin ritualul creștin al botezului. Odată ce o persoană ajunge la vîrsta la care răspunde pentru faptele sale, orice păcat de moarte o poate face să piardă această mîntuire, fiind „blestemată” și condamnată la chinurile Infernului. Totuși, dacă se spovedește unui preot, poate fi din nou izbăvită de păcate. Sufletele copiilor care mor înainte de a atinge vîrsta la care ar trebui să



Iadul (Le grant kalendrier et compost des Bergiers, 1496)

răspundă pentru faptele lor, precum și alte persoane merituoase din istoria omenirii care au murit fără să fi fost iertate de păcate, ajung într-un loc al fericirii, numit *Limbo*. Aici, ei trebuie să aștepte *Judecata de Apoi*, după care vor fi primiți în Rai.

Sfinții și cei care au dat dovadă de o smerenie desăvârșită sînt primiți în Rai imediat după ce mor. Însă majoritatea oamenilor ajung mai întîi în *Purgatoriu*, unde trebuie să treacă neconținut prin chinurile focului, pentru a se curăța pe deplin de păcate și a putea ajunge în Rai. Cei care au săvîrșit un păcat de moarte ce nu a fost iertat sau cei care s-au lepădat de Dumnezeu ajung direct în Iad, unde vor fi chinuți de demoni pe vecie, fără pic de milă sau alinare. Iadul catolic este un puț uriaș, formată din nouă cercuri concentrice din ce în ce mai mici, iar cei osîndiți sînt trimiși la diferite niveluri, unde sînt pedepsiți în funcție de păcatele pe care le-au săvîrșit. Capitala (imaginară) a Infernului se numește *Pandemonium* („locul tuturor demonilor”).

În cadrul altor confesiuni creștine, există anumite variațiuni în ceea ce privește aceste concepții legate de Viața de Apoi, dar aproape toate includ opoziția Rai *versus* Iad. Majoritatea nu menționează însă și Purgatoriul. Multe dintre aceste confesiuni concep Raiul ca pe un oraș mare, cu străzi pavate cu aur și case impunătoare pentru toți. Sfîntul Petru stă în dreptul Porților de Mărgăritar, ținînd în mîini o carte groasă, în care sînt trecute toate faptele celor care vor să intre, în funcție de care indică fiecăruia locul ce i se cuvine. Sufletele ajunse în Rai devin îngeri, cu aripi, robe, halouri și harpe.

Alte Lumi de Apoi

Conform *Coranului*, în *Paradis* („grădina înconjurată de ziduri”) nu sînt primiți decît bărbații *musulmani* evlavioși. Acesta este o oază minunată, cu grădini, riuri și copaci. Bărbații poartă robe de mătase, lenevesc pe paturi somptuoase și se desfată cu vinuri și fructe gustoase din belșug. Grupuri de fecioare frumoase, cu ochii negri, dar lipsite de suflet, numite *houris*, li servesc pentru eternitate pe credincioși, satisfacîndu-le toate poftele. Ceilalți bărbați sînt trimiși într-un Iad conceput după modelul religiei creștine. Femeile musulmane, considerate a fi lipsite de suflet, mor pur și simplu.

Atît în religia *budistă*, cît și în cea *hinduistă*, numeroasele lumi de după moarte reprezintă etape în ciclul nesfîrșit al nașterii, morții și renașterii, pe care sufletul trebuie să le parcurgă în cadrul evoluției sale spirituale, scăpînd, în cele din urmă, de „roata” încarnărilor. De fiecare dată cînd cineva moare, sufletul ajunge într-un paradis sau un infern care corespunde felului în care persoana respectivă s-a comportat pe parcursul ultimei sale vieți. După o perioadă de meditație, ea se va reîncarna într-o nouă viață, mai bună sau mai rea decît precedenta, în funcție de cum s-a descurcat în vechea viață și de învățăturile pe care le-a tras.

Cartea Tibetană a Morților spune că, după moarte, fiecare suflet i se înfățișează lui *Yama*, Stăpînul Morților, care ține o oglindă ce reflectă toate faptele săvîrșite de o persoană de-a lungul vieții. Oglinda lui *Yama* este însăși memoria sufletului, astfel încît cel ce judecă nu este propriu-zis *Yama*, ci decedatul însuși. Fiecare își rostește propria sentință, influențîndu-și astfel următoarea renaștere.

Secțiunea a II-a. Zeii tuturor popoarelor

*Ascultați-mi cîntecul, voi, zei ai tuturor popoarelor
Un cîntec de pace, pentru poporul lor și pentru al meu !*

Maamme (imnul național al Finlandei)

Lecția 1. Introducere: teogonii

Există multe *lucruri* : munți, lacuri și riuri. Păduri, mlaștini și cîmpuri. Oceanul ce se sparge de țărm, pămînturile mănoase, deșertul arzător. Soarele, Luna și stelele care se rotesc. Marele Pămînt. Stonehenge, Piramidele, Ankhor Wat. Animale și oameni. Și mai există și *fenomene* : vulcanii erup, eclipsele întunecă Soarele și Luna, cometele apar pe cer, meteoriții cad pe suprafața Pămîntului, cutremurele distrug orașe, ghețarii și potopurile acoperă pămîntul. Apele mărilor și a oceanelor înaintează, apoi se retrag de la țărm, anotimpurile se succedă, iar uneori, pur și simplu, plouă.

În plus, mai există și *poveștile* care se țin în jurul lucrurilor și al fenomenelor. Majoritatea urmăresc să le explice : cum au luat ființă lucrurile ? Ce s-a întîmplat mai demult ? Cum au ajuns ele să se afle acolo unde le găsim acum ? Cine sintem noi ? De unde venim ? Și încotro ne îndreptăm ? Unele povești sînt menite să transmită anumite învățături, prin exemple atît pozitive (de exemplu, „Fă cum a făcut înțeleptul cutare”), cit și negative („Nu face precum naivul cutare !”). Unele povești dezvoltă motivele pentru care repetăm anumite obiceiuri („Și de aceea, de atunci, noi...”).

Miturile creației

Poveștile despre originile popoarelor sînt ceea ce noi numim *mituri ale creației*. Cele mai simple dintre acestea povestesc cum s-a format un anumit popor, iar cele cu adevărat ambițioase explică nașterea lumii și a întregului Univers. Fiecare mit este diferit de celelalte, unic, întrucît este văzut prin ochii celor care îl povestesc. Deși toate aceste mituri conțin unele adevăruri în sens metaforic, nici unul nu poate fi considerat „adevărat” în sens propriu – mai ales că aproape toate pornesc de la premisa unei cosmogonii în care Pămîntul joacă rolul central, în timp ce Soarele, Luna și stelele au luat ființă mult mai tîrziu !

Totuși, generațiile următoare de zei și, la un moment dat, și popoarele au, în fiecare cultură, legături mitice cu creația primordială, din care se trag cu toții. Așa că este

important să cunoști aceste povești. Firește, există foarte multe astfel de mituri ; însă cu nu pot menționa aici decât câteva. Sînt și multe cărți minunate de mituri și legende, pe care le poți găsi și pe internet.

Epocile Lumii

Așa cum arheologii moderni se referă la Epoca de Piatră, Epoca de Bronz sau Epoca de Fier, numeroase popoare au clasificat istoria omenirii într-o succesiune de *Epoci ale Lumii*. Spre deosebire de concepția noastră modernă asupra „evoluției”, acestea pornesc de obicei de la viziunea unei lumi pe deplin utopice la începuturile sale, ce s-a degradat progresiv de-a lungul epocilor, transformîndu-se într-o lume de suferință și nenorociri, cea din zilele noastre. Fiecare dintre aceste ere se încheie adesea printr-un dezastru de proporții, cum ar fi un potop, impactul cu un asteroid, înghețul sau erupția nimicitoare a unui vulcan. Un exemplu tipic de succesiune a Epocilor Lumii este cel întocmit de greci :

Epoca de Aur – O perioadă a inocenței și fericirii desăvîrșite, în care adevărul și dreptatea triumfau. Nu se știa ce înseamnă războiul, iar zeii trăiau printre muritori într-o primăvară veșnică (epocă ce corespunde probabil Neoliticului, cca 8500-5000 î.Hr.).

Epoca de Argint – O perioadă a anotimpurilor aspre, a suferinței, chinurilor și a morții. Zeii s-au retras de pe Pămînt, iar oamenii erau nevoiți să muncească din greu, să lucreze pămîntul și să-și construiască case (perioadă ce corespunde probabil Epocii de Cupru, cca 5000-3000 î.Hr.).

Epoca de Bronz – O perioadă a războaielor și violenței, în care oamenii puternici se omorau unii pe alții (cca 3000-1500 î.Hr.).

Epoca Eroilor – Grecii au introdus și o perioadă a semizeilor și eroilor, ce a atins apogeul odată cu războiul troian (cca 1500-1200 î.Hr.).

Epoca de Fier – O perioadă de trudă și chin, în care crima era în floare. Idealurile pozitive erau înăbușite de lăcomie, înșelăciune, ură, războiul fiind cel ce stăpînea toate popoarele și națiunile (începînd cu anul 1200 î.Hr. ...pînă ? ?).

Panteonurile

Cuvîntul *panteon* înseamnă „toți zeii”. Panteonul fiecărei culturi reprezintă propria sa „familie” de zei și zeițe, preamărită și venerată de acel popor. Fiecare cultură are propriul său panteon, numai și numai al său, neputînd fi împrumutat. Divinitățile fiecărui popor sălășluiesc în emisfera cerebrală dreaptă a tuturor membrilor tribului și au personalități la fel de diferite precum cele ale ființelor umane. Astfel, ele sînt în același timp nemuritoare și omniprezente. E foarte important să înțelegi că acești zei există cu adevărat, sînt *reali* – la fel de reali ca mine sau ca tine.

Adevărul despre originile zeilor se pierde în negurile vremii, tot ce ne-a rămas sînt miturile care ne-au fost transmise. Dar în toate culturile s-au păstrat poveștile unor muritori care servesc drept exemplu prin calitățile lor și care au fost zeificați după moarte. Unii învățați consideră că panteonuri întregi, precum cel al popoarelor germanice și

scandinave, al grecilor, egiptenilor, celților, hindușilor sau Tuatha de Danaan ar fi putut fi inițial constituite din muritorii care au avut un rol esențial atât în timpul vieții lor pe Pământ, cât și după ce au încetat din viață.

În această secțiune am menționat doar câteva dintre multiplele panteonuri ale lumii. Am fost nevoit, din motive de spațiu, să las deoparte zeii Indiei, ai Orientului, ai Americilor, ai Peninsulei Balcanice, ai insulelor din Pacific și ai multor altor țări. Pentru a cerceta miturile și zeii altor popoare, îți recomand următorul site: www.pantheon.org/mythica.html; aici poți „răsfoi” online *Encyclopedia Mythica*.

Succesiunile

Cu cât dăinuie mai mult o cultură, cu atât panteonul său se dezvoltă și se modifică. În multe colțuri ale lumii, diverse popoare s-au strămutat, invadând, cucerind, apoi înruindându-se prin căsătorie cu cei ce locuiau pe acel teritoriu. În Neolitic, vechile civilizații bazate pe agricultură, din India, Iran, Mesopotamia sau Grecia o venerau pe Mama Pământ, dar și pe fiii și fiicele acesteia, ca divinități secundare. Aceste popoare au fost cucerite în urmă cu aproximativ 3 500 de ani de triburile nomade indo-europene de războinici, care erau patriarhale și care, prin urmare, îi preaslăveau mai ales pe strămoșii divini masculini.

Fiecare nou val de cuceriri a adus cu sine propriii zei, ceea ce impunea anumite adaptări ale miturilor, pentru a justifica originea acestora. Majoritatea religiilor precreștine s-au constituit imediat, prin sincretismul cultului indo-european al strămoșilor cu cel al Mamei Pământ din perioada neolitică. Unele dintre aceste religii, precum – în Peninsula Scandinavă – *Vanir* și *Aesir* au ajuns la un acord pașnic, cele două panteonuri fiind contopite. Altele – ca în cazul Greciei – li considerau pe zeii noi urmașii anterioarei generații (*Titani*). În miturile iudaice, creștine și musulmane, zeii popoarelor cucerite erau priviți drept îngeri căzuți sau demoni.

Lecția 2. Mesopotamia

Mesopotamia („țara dintre fluvii”) este cîmpia roditoare de pe teritoriul Irakului de azi, traversată de fluviile Tigris și Eufrat. Din jurul anului 3500 î.Hr., Mesopotamia a fost populată de sumerieni, babilonieni, asirieni și caldeeni (în această ordine). Cele mai cuprinzătoare mituri datează din perioada babiloniană (612-538 î.Hr.), însă acestea au fost create pornind de la vechile mitologii sumeriene, așa cum au procedat și romanii cu mitologia greacă.



La început...

Tiamat era marele șarpe-dragon ce trăia în oceanul haosului primordial. După o luptă crincenă, zeita a fost ucisă de *Marduk*. Acesta a despica-o în două, creînd astfel Cerul și Pământul. A așezat stelele și planetele în ceruri și le-a imprimat mișcarea. Apoi, la sfatul tatălui său, *Ea*, a creat omenirea. *Ninhursag*, Mama Pământ, a creat Grădina Edenului și a sădit în ea Arborele Vieții și Pomul Cunoașterii.

Zei Babilonului

Adad (zeul sumerian *Hadad*) – Zeul tunetelor, fulgerelor și al ploii. Soția lui era *Shala*.
Allatu (zeul sumerian *Ereshkigal*) – Zeița Tărîmului Morților. Soțul ei era *Nergal*, zeul molimelor și al distrugerii.

Anu – Zeul cerurilor și tatăl tuturor zeilor. Cel mai vechi dintre zei, el întruhipa Steaua Polară și era stăpînul destinului.

Asshur – Zeul războiului.

Ea – Zeul apelor : al mării, izvoarelor și fluviilor. Era, de asemenea, și zeul aerului, al înțelepciunii, al vieții, fiind totodată și olarul ce îi modela atît pe zei, cît și pe oameni.

Enlil – Zeul Muntelui cel Mare (Pământul), stăpîn în timpul Epocii de Aur.

Girru – Zeul focului în toate formele sale.

Ishtar (zeița sumeriană *Inanna*) – Regină a cerurilor și zeița iubirii și a războiului, era fiica lui Anu. Soțul ei era *Tammuz*, zeul vegetației.

Marduk – Zeul Soarelui de primăvară, al precauției și al înțelepciunii. Era fiul lui Ea, iar soția sa se numea *Zarpanit*. El a creat Cerul și Pământul.

Nebo – Fiul lui Marduk, era zeul studiului și inventatorul scrisului.

Ninib – Zeu al fertilității și al vindecării. Soția sa era *Gula*, Marele Medic și zeiță a vindecării, care putea readuce la viață.

Shamash – Zeul Soarelui, apărătorul dreptății, cel ce a dat legile. Era, de asemenea, și un tămăduitor și dătător de viață.

Sin (zeul sumerian *Nannan*) – Zeul Lunii și fiul lui Enlil. Regina sa era *Ningal*.

Zu – Zeul furtunii. A furat Tăblițele Destinului de la Enlil.

Lecția 3. Egipt

Străbătut de Nilul fertil, mărginit la nord de apele mării, la sud de cataracte (cascade) și de deșerturi arzătoare la est și vest, Egiptul și cultura sa au dăinuit fără întrerupere timp de aproape 3 000 de ani, înainte de invazia romanilor.

La început...

În oceanul-lume, *Nu*, trăia *Neb-er-ischer* („stăpîn fără limite”). Luîndu-și alt nume, *Khepri* („creator”), el și-a găsit și un loc unde să stea. A devenit astfel *Ra*, zeul Soarelui. Din contopirea sa cu propria-i umbră, s-au născut aerul uscat, *Shu*, și norii de ploaie, *Tefnut*, care, la rîndul lor, s-au contopit dînd naștere Cerului, *Nut*, și Pămîntului, *Geb*. În timpul zilei, cînd *Ra* străbătea cerurile, aceștia erau despărțiți de *Shu*, însă în timpul nopții, *Nut* cobora pentru a se odihni pe corpul lui *Geb*. Ei au devenit părinții lui *Isis* și *Osiris*, *Set* și *Nephthys*, completînd *Eneada* („cei nouă”) – panteonul de bază recunoscut în orice templu din Egipt.



Crearea cosmosului

Eneada

Khepri (Ra) – Zeul-Soare, ocrotitorul Egiptului. Simbolul său este un scarabeu ce rostogolește o minge de bălegar.

Shu – Zeul vînturilor arzătoare și uscate și al atmosferei, care ține Cerurile (*Nut*) departe de Pămînt (*Geb*).

Tefnut – Zeița adierilor umede și răcoroase de după-amiază și a ploilor blinde.

Geb – Zeul Pămîntului.

Nut – Zeița nopții și a cerurilor înstelate.

Osiris – Zeul suprem al vieții, morții și renașterii. Stăpînul Tărîmului Morților, *Amenti*, și soțul lui *Isis*. Fiul lor este *Horus*. Corespondentul lui *Dionysos* în mitologia egipteană, el înseamnă pîine, bere și vin. Faraonii care mureau erau identificați cu *Osiris*.

Isis – Mare zeiță a Lunii, ea este zeița supremă a universului, atît în Egipt, cît și în Imperiul Roman. Simbolul său este un tron.

Set – Zeul haosului, al tenebrei, al universului necreat și al deșertului roșu arzător. Se află în opoziție cu *Ma'at* și este responsabil pentru chinurile îndurate de *Osiris* și *Horus*.

Nephthys – Zeița morților. Soția lui *Set*, mama lui *Anubis*.



Horus și Thot, împreună tronurile lui Isis, Osiris și Nephthys

Alte divinități egiptene importante

Ammon („cel ascuns”) – Zeul principal al Egiptului de Sus (sudic), el reprezintă puterea ascunsă care creează și susține universul („Forța”). Soția sa este *Maut*, mama zeilor și stăpîna cerului.

Anubis – Zeul cu cap de șacal al îmbălsămării și stăpînul Tărîmului Morților, fiul lui Nephthys și al lui Set. Adoptat de Osiris după înfrîngerea lui Set de către Horus, el a devenit mesagerul lui Osiris în lumea muritorilor și ne veghează somnul și călătoriile astrale.

Bast – Zeița-pisică a razelor căldute și blinde ale Soarelui.

Hapi (corespondentul zeilor greci *Apis* și *Serapis*) – Re prezentat sub forma unui taur negru sfînt, el este considerat un *avatar* (încarnare) al lui Osiris. La fel ca și *Serapis*, este zeul vindecării.

Hathor – Zeița-vacă a iubirii și frumuseții, este corespondenta Afroditei în mitologia egipteană. Simbolul său este *sistrul*.

Horus – Zeul cu cap de șoim, Stăpînul Luminii, fiul lui Isis și al lui Osiris. Faraonul care conducea Egiptul era venerat, fiind considerat o încarnare a lui Horus pe Pămînt și mintuitorul personal al tuturor egiptenilor.

Khem – Zeul recoltei și patronul agriculturii, el este Corespondentul Bărbatului Verde în mitologia egipteană. Este reprezentat ca o mumie, iar numele său este cel al Egiptului însuși. A fost asimilat în cele din urmă lui Osiris.

Khnum – Stăpînul izvoarelor Nilului, este reprezentat cu cap de berbec. El era olarul care modela toate ființele din lutul Nilului.

Ma'at – Zeița adevărului și a dreptății, a legii și ordinii, eticii și moralității. Simbolul ei este pana de struț.

Neith – Zeița spațiului și mama lui Ra. De asemenea, ea este Mama Pămînt a Văii Nilului. Soțul ei este *Khem*.

Ptah – Patronul spiritual al meșteșugarilor, a creat Luna, Soarele și Pămîntul. Era invocat în Memphis drept Tatăl tuturor începuturilor.

Sekhmet – Zeița-leoaică nemiloasă a Soarelui arzător, ocrotitoarea femeilor.

Selkhet – Zeița-scorpion, ce păzește mormintele și mumiile.

Tehuti (corespondent al zeului grec *Thot*) – Este reprezentat ca un ibis sau avînd o înfățișare ce reunește trăsăturile unei cobre și ale unui pavian. Thot este zeul scrisului, al înțelepciunii, magiei, artelor și științelor, patronul spiritual al tuturor vrăjitorilor, a fost asociat la greci cu zeul Hermes.

Wadjet – Zeița-cobră, care apără Soarele și familia regală. Este reprezentată prin intermediul simbolului său, *uraeus* (o cobră cu creasta ridicată).



Sekhmet, Anubis, Horus, Thot

Lecția 4. Grecia și Roma

Grecii din epoca miceniană s-au stabilit inițial în diverse regiuni ale Greciei, în jurul anului 2000 î.Hr. Romanii au adoptat aproape în totalitate zeii grecilor, însă le-au dat alte denumiri. Versiunile grecești asupra nașterii și vieții zeilor se regăsesc în *Teogonia* („nașterea zeilor”) lui Hesiod și în *Iliada* și *Odissea* lui Homer. Principala antologie, ce reunește versiunile romane, este opera lui Ovidiu, *Metamorfozele*.

La început...

La început a fost Haosul, apoi a urmat Geea, din sinul larg, ca temelie de nezdruccinat a tuturor nemuritorilor care susțineau crestele înzăpezitului Olimp, apoi Tartar înceșoșatul în puful largului Pământ, și Eros, care este iubire.

Din Haos s-au născut Erebos, întunericul, și neagra Nix („noapte”).

Dar primul născut al Geei îi era pe măsură, Uranus, cerul înstelat, acoperind-o, un loc de neclintit pentru nemuritorii binecuvîntați. Apoi a dat naștere Dealurilor înalte, acele locuri sălbatice iubite de zeițele-nimfe, care trăiesc în pădurile lor. A produs apoi marea cea stearpă, Pontos, clocotind în furia valurilor.

(citat din Hesiod)

Titanii

Titanii erau o rasă de uriași ce se asemuiau zeilor și care întruchipau forțele naturii. Primii titani au fost cei șase fii și cele șase fiice ale lui Uranus (Cerule) și ale Geei (Pământul). Cuplurile sînt următoarele : Cronos (Timpul) și Rhea (Natura) ; Iapet (Ordinea) și Themis (Dreptatea) ; Oceanus (personificarea oceanului care înconjură lumea locuită) și Tethys (Marea cea fertilă) ; Hyperion (Lumina Soarelui) și Theia ; Crius și Mnemosyne (Memoria) ; Coeus și Phoebe (Lumina Lunii). Aceștia au avut numeroși urmași de-a lungul mai multor generații, populînd întreaga lume naturală.

Uranus și-a urît toți copiii și, chiar înainte ca aceștia să se nască, i-a azvîrlit în Tartar, în măruntaiele Pământului (provocîndu-i astfel Geei chinuri groaznice). Urlînd de durere, Geea i-a cerut lui Cronos, fiul său cel mai mic, să o răzbune. Cu o seceră de diamant, Cronos și-a castrat tatăl tiran, apoi i-a aruncat organele tăiate în mare. Din spuma înșingărată s-a născut *Afrodita* („cea născută din spumă”), frumoasa zeiță a Iubirii. Cronos a revendicat tronul, și-a eliberat toți frații titani și toate surorile, și s-a căsătorit cu Rhea.

Zei din Olimp

Rhea i-a născut lui Cronos șase copii : *Demetra, Hades, Hera, Hestia, Poseidon și Zeus*. Pentru a-și asigura domnia, pizmașul Cronos și-a înghițit copiii imediat după naștere ; însă Rhea a reușit să-l salveze pe ultimul, Zeus. Ea l-a ascuns într-o peșteră din Creta, iar lui Cronos i-a dat o piatră învelită în scutece, pe care acesta a înghițit-o. Cînd Zeus a crescut, l-a detronat pe tatăl său, obli-gîndu-l să îi regurgiteze pe frații săi nemuritori. Aceștia au devenit Zeii Olimpului, locuind în vârful muntelui înalt de peste 3 000 de metri din Tesalia.



La fel ca și titanii, Zeii din Olimp erau tot doisprezece. Celor șase copii ai lui Cronos și ai Rheei li s-au alăturat ulterior *Afrodita*, *Ares*, *Apollo*, *Artemis*, *Atena* și *Hermes* – următoarea generație –, ceea ce a făcut ca numărul total al olimpienilor să ajungă la doisprezece. De-a lungul anilor, au mai fost primiți în Olimp și alți zei, precum și unii eroi zeificați, precum *Heracle*.

Cei 12 olimpieni

Afrodita (în mitologia romană, *Venus*) – Zeița iubirii, a frumuseții și a sexului. Soțul ei era *Hefaiistos*. Simboluri: oglinda și porumbița. Planeta: *Venus*.

Apollo – Zeul Soarelui, al muzicii și al profeției. Fratele geamăn al lui *Artemis*. Simbol: lira. Planeta: Soarele.

Ares (în mitologia romană, *Marte*) – Zeul războiului. Simboluri: sulia și scutul. Planeta: *Marte*.

Artemis (în mitologia romană, *Diana*) – Zeița Lunii și a vânătorii. Sora geamănă a lui *Apollo*. Simboluri: arcul curbat ca o semilună, căprioara, clinii de vânătoare. Astrul: *Luna*.

Atena (în mitologia romană, *Minerva*) – zeița războiului și a înțelepciunii. Simboluri: scutul, sulia, *aegus* (platoșa pe care este înfățișat chipul Meduzei).

Demetra (în mitologia romană, *Ceres*) – Regina Pământului, zeița grânelor și a tuturor plantelor cultivate. Simboluri: cornul abundenței, spicele de grâu.

Hades (în mitologia romană, *Pluto*) – Stăpînul Împărăției din Adîncuri, al morților, al tuturor lucrurilor îngropate și al bogățiilor subteranului. Soția: *Persefona*. Simbol: sceptrul bifurcat. Planeta: *Pluto*.

Hera (în mitologia romană, *Iunona*) – Regina zeilor, soția lui *Zeus*. Ocrotitoarea căsniciei, a femeilor și a familiei. Simbol: pana din coadă de păun.

Hermes (în mitologia romană, *Mercur*) – Mesagerul zeilor. Zeul magiei, al comunicării, științelor oculte, lucrurilor ascunse, vicleniei. Este patronul spiritual al tuturor vrăjitorilor. Simbol: caduceul. Planeta: *Mercur*.

Hestia (în mitologia romană, *Vesta*) – Zeița căminului și a casei.

Poseidon (în mitologia romană, *Neptun*) – Stăpînul mărilor: al valurilor, mareelor și monștrilor marini; de asemenea, al cailor și al cutremurelor. Soția: *Amfitrita*. Simbol: tridentul (furca cu trei dinți). Planeta: *Neptun*.

Zeus (în mitologia romană, *Jupiter*) – Stăpînul suprem al zeilor, al cerului, norilor, deținătorul fulgerelor, trăsnetelor, cel ce împărțește dreptatea, expresia autorității. Soția: *Hera*. Simboluri: trăsnetul și vulturul. Planeta: *Jupiter*.



Afrodita și Ares



Demetra



Hermes

Alte divinități importante ale Greciei

Dionysos (în mitologia romană, *Bacchus*) – Zeul viței-de-vie, al vinului, beției și inspirației. Fiul Persefonei și al lui Hades.

Eros (în mitologia romană, *Cupidon*) – Zeul iubirii și al forței primare de atracție din Univers. Născut inițial din Haos, s-a încarnat ulterior în fiul Afroditei.

Hefaios (în mitologia romană, *Vulcan*) – Zeul-fierar, fiul lui Zeus. El este marele meșteșugar, ce făurește toate armele și uneltele zeilor.

Pan – Unul dintre cei mai străvechi zei, ce întruchiează sălbăticia Naturii. Este înfățișat pe jumătate om, pe jumătate țap, iar simbolul său este *syrinx*-ul sau naiul.

Persefona (în mitologia romană, *Proserpina*) – Fiica Demetrei și a lui Zeus, soția lui *Hades*, Regină în Lumea din Adâncuri. Simbolul său este macul.

Mai există multe alte ființe în mitologia greco-romană : Muzele, Ursitoarele (Moirele), uriașii, nimfele și ființele pe jumătate oameni, pe jumătate animale, precum centaurii, satirii și sirenele.

Ciocnirea Titanilor

Titanomahia („ciocnirea giganților”) a fost bătălia condusă de Zeus, care s-a desfășurat între zeii Olimpului și titani. Aceasta a început în momentul în care Zeus și-a castrat și și-a detronat tatăl, pe Cronos. După zece lungi ani de război, Zeus a cerut ajutorul Geei. Aceasta l-a sfătuit să-i elibereze din Tartar pe *Ciclopi*, uriașii cu un singur ochi, și pe *Hecatonhiri*, care aveau câte o sută de brațe. Cei trei Ciclopi („ochi rotunzi”) sînt giganți cu un singur ochi în mijlocul frunții. Ei sînt făurarii trăsnetelor, fulgerelor și ai meteoriților. Cei trei Hecatonhiri („cei cu o sută de brațe”) au fiecare câte o sută de brațe și cincizeci de capete, fiind mai înspăimîntători și mai puternici pînă și decît măreții Ciclopi.

Cu ajutorul Ciclopilor și al trăsnetelor făurite de aceștia, Zeus i-a înfrînt pe Cronos și pe titani, devenind stăpînul întregului univers. Titanii înfrinți au fost aruncați în Tartar pentru totdeauna, unde sînt păziți de Hecatonhiri. În semn de recunoștință pentru ajutorul dat, Zeus le-a îngăduit Ciclopilor să rămînă în Olimp, ca armurieri și ajutoare ale lui Hefaios, zeul-fierar. Tot ei au construit masivele ziduri „ciclopice” ce înconjoară cetățile Tirene și Micene.

După victorie, Zeus a fost proclamat regele tuturor zeilor, iar cei trei frați olimpieni au tras la sorți pentru a împărți între ei cele trei lumi. Lui Zeus i-a revenit Cerul, regina sa fiind Hera. Poseidon stăpînea Mările, împreună cu regina sa, Amfitrita. Iar Hades stăpînea Lumea din Adâncuri, Persefona devenindu-i, în cele din urmă, soție și regină.



Lecția 5. Popoarele nordice

Popoarele germanice din nord – sau teutonice – locuiau inițial pe teritoriul actual al Germaniei și al Peninsulei Scandinave. În secolul al V-lea d.Hr., anglo-saxonii au ocupat Britania, iar mai târziu, în epoca vikingilor, popoarele scandinave au atacat și au colonizat Irlanda, nordul Franței și Rusia. Exploratorii teutoni s-au stabilit și în Islanda și pe insula Groenlanda. Cele mai bune surse de informații în ceea ce privește mitologia nordicilor sînt *Eddele* islandeze și epopeile nordice, care au fost transmise pe cale orală pînă în secolul al XIII-lea. Înțelepciunea nordică este acum mai cunoscută grație operei epice a lui Richard Wagner, *Inelul Nibelungilor*.

La început...

La început, nu existau decît o genune fără fund, ce se numea *Ginungagap* („vidul”), și un tărîm de gheață și zăpadă, *Niflheim*, din care izvorau unsprezece riuri (*Elivagar*) ce se vărsau în prăpastia adîncă de gheață. Vînturile calde băteau dinspre *Muspelheim*, tărîmul de foc ce se afla la sud, topind o parte din această gheață și transformînd-o în apă și aburi. Din acești aburi au luat ființă primul uriaș, *Ymir*, și o vacă, *Audhumbla*, cu laptele căreia se hrănea Ymir. Aceasta trăia lingînd sarea și chiciura blocurilor de gheață.

Din gheața topită s-au născut uriașii *Bor* și *Bestla*, părinții primilor zei: *Odin*, *Vili* și *Ve*. Aceștia l-au ucis pe Ymir și au creat lumile din trupul lui. Singele lui a devenit marea, oasele sale – munții, părul – copacii, craniul – cerul, iar creierul – norii. Sprincenele sale au devenit *Midgard*, viitorul tărîm al oamenilor, susținut de crengile marelui lui frasin, *Yggdrasil*.

Odin a așezat Soarele și Luna pe cer. Zeii au creat primul bărbat, *Aske*, dintr-un frasin, și prima femeie, *Embla*, dintr-un ulm. Odin le-a dat viață și suflet, Vili – rațiune și mișcare, iar Ve – simțuri și glas.

Aesir și Vanir

Existau două rase de zei nordici, *Aesir* și *Vanir*. Unii spun că zeii Aesir i-ar fi atacat pe zeli Vanir, însă este la fel de posibil ca aceștia din urmă să fi fost venerați de un popor de agricultori mai dezvoltat, care au ocupat teritoriul celor care li cinsteau pe zeii Aesir și care trăiau mai mult din creșterea vitelor. Oricare ar fi fost situația, după o lungă perioadă de conflicte, cele două grupuri au încheiat un armistițiu. Pentru a menține această pace, ei au făcut schimb de prizonieri și s-au înrudit prin căsătorie. Zeilor Vanir li s-a oferit și un tărîm numai al lor, *Vanaheim*.

Cei 12 zei Aesir

Balder – Zeul frumuseții, al luminii, bucuriei, purității, inocenței și reconcilierii. Soția sa este *Nanna*.

Bragi – Zeul elocvenței și al poeziei. Soția sa este *Idun*.

Forseti – Zeul medierii și dreptății, fiul lui *Balder*.

Frigga – Soția lui *Odin*, zeița iubirii și a fertilității, ocrotitoarea căsniciei și a maternității.

Heimdall – Straja zeilor și paznicul podului de curcubeu, *Bifrost*.

Hod – Zeul orb al iernii, fratele geamăn al lui *Balder*.

Loki – Zeul focului și aliatul uriașilor de gheață, el este viclean și răutăcios, complotind mereu împotriva zeilor. Soția sa este *Sigyn*.

Odin – Zeul înțelepciunii, inventatorul runelor, stăpînul suprem al zeilor, el mai este numit Tatăl Suprem. A plătit cu un ochi pentru a bea o singură dată din Fintina Înțelepciunii. Cei doi corbi ai săi, *Hugin* (gîndirea) și *Munin* (memoria) îi aduc vești din toate lumile. Soția sa este *Frigga*.

Thor – Zeul trăsnetului, cel mai puternic dintre zei. De fiecare dată cînd acesta își aruncă ciocanul, *Mjollnir*, fulgeră. Soția sa este *Sif*.

Ve – Fratele lui *Odin*, cel care a creat, împreună cu acesta, omul.

Vidar – Fiul lui *Odin*, zeul tăcerii și al răzbunării, cel mai puternic zeu după *Thor*.

Vili – Fratele lui *Odin*; a creat, împreună cu acesta, omul.



Zei Vanir

Freya – Zeița iubirii, a frumuseții, fertilității, prosperității și magiei. Fiica lui *Njord* și sora geamănă a lui *Freyr*, îi plac poeziile de dragoste și alege dintre războinicii căzuți în luptă, ale căror suflete le duce în castelul său impunător, *Sessrumnir*.

Freyr – Zeul Soarelui și al ploii, ocrotitorul recoltelor bogate, fiul lui *Njord*. Soția sa este frumoasa uriașă *Gerd*.

Idun – Zeița tinereții veșnice, păstrează merele nemuririi. Soțul ei este *Bragi*.

Nerthus – Zeiță frigiană a Pămîntului, despre care mulți cred că ar fi sora și soția lui *Njord* și mama lui *Freyr* și a *Freyei*.

Njord – Zeul mării, vînturilor, focului și al vînătorii. Soția sa este giganta *Skadi*.

Sif – Zeița cu părul de aur a fertilității (unii spun că ar fi uriașă), soția lui *Thor*.

Tyr – Inițial, era zeul germanic al războiului și al dreptății, predecesorul lui *Odin*.

Ullr – Zeul vînătorii, renumit pentru măiestria sa de arcaș. Este fiul lui *Sif*.



Alte divinități (și ființe) nordice importante

Piticii – Meșteșugari pricepuți, ei trăiesc sub munți, de unde extrag minereuri și pietre prețioase.

Elfii – Elfii luminoși locuiesc în *Ljosalfheim* și sînt binevoitori; elfii întunecați și piticii răuvoitori locuiesc în *Svartalfheim*.

- Fenris* – Lupul enorm, înspăimântător, care îi va distruge pe zei în ziua *Ragnarök*-ului.
- Giganții* – Majoritatea trăiesc în *Jotunheim* și sînt ostili zeilor, însă unii sînt prietenoși și chiar s-au căsătorit cu zei/zeițe.
- Hella* – Zeița Lumii Subpămîntene, fiica lui *Loki* și sora lui *Fenris*.
- Mimir* – Păzitorul Fîntîniîi Înțelepciunii.
- Nornele* – Zeițe care hotărăsc soarta oamenilor. Cele mai cunoscute sînt *Urd* (zeița timpului trecut, „ceea ce a fost”, „ceea ce s-a petrecut”), *Verdandi* (zeița prezentului, „ceea ce se întîmplă”) și *Skuld* (zeița viitorului, „ceea ce va fi”). Soarta unui om, sau *wyrd*, reprezenta ceea ce îi era dat la naștere și alegerile făcute de acesta.
- Valkiriile* – Fiicele lui *Odin*, care aleg dintre eroii uciși, ducîndu-le sufletele în *Valhalla*.

Ragnarök

În mitologia nordică, sfîrșitul inevitabil al lumii poartă numele de *Ragnarök* („Osînda zeilor”). Acesta va fi precedat de *Fimbulwintr*, Iarna cea Lungă, ce durează trei ani încheiați, fără nici o zi de vară. Vor izbucni lupte peste tot și orice moralitate va pieri. Lupii vor devora Soarele și Luna, aruncînd Pămîntul în beznă. Stelele se vor stinge. Pămîntul se va cutremura, fiecare lanț sau legătură se va rupe, iar lupul cel teribil, *Fenris*, va fi eliberat. Giganții de gheață, cei de foc, precum și morții din *Hel* vor traversa oceanul pentru a înfrunta zeii, care vor fi învinși. Cele nouă lumi se vor mistui în foc, iar Pămîntul se va prăbuși în mare.

După *Ragnarök*, o nouă lume va răsări din mare, un pămînt minunat și îmblîșugat. Unii dintre zei vor supraviețui, iar alții vor renaște. Răutatea și suferința nu vor mai exista, iar zeii și muritorii vor trăi fericiți împreună. Numai că toate acestea s-au întîmplat deja, în repetate rînduri...

Lecția 6. Celții

Zei celților care au locuit pe teritoriul actual al Irlandei se numeau *Tuatha de Danaan* („copiii zeiței Dana”). *Dana* sau *Danu* era Mama Pămînt, iar soțul ei era *Bilé*, zeul Lumii Subpămîntene. *Tuatha* erau, de fapt, un grup de oameni care au migrat din locul lor de baștină, aflat într-o zonă de pe malul Dunării, în Irlanda. Ei au reprezentat al cincilea val migrator înregistrat în *Cartea Invaziilor* Irlandei.

Cele șase invazii ale Irlandei

1. *Cessair* (sau *Banbha*) – Prima rasă primitivă, ce a pierit în totalitate în Potop. Era condusă de *Banbha*, zeiță a pămîntului, sau (într-o variantă creștină) de *Cessair*; fiica lui *Bith* (fiul lui Noe).
2. *Poporul lui Partholon* – Urmaș al lui *Fintan*, singurul supraviețuitor al Potopului, *Partholon* a eliberat patru cîmpii, creînd șapte lacuri, a construit colibe și a instituit anumite legi. Acest neam a fost distrus de ciumă în prima zi a lunii mai.

3. *Poporul lui Nemed* („crîng”) – Probabil primul druid, *Nemed* a eliberat douăsprezece cîmpii, creînd patru lacuri. După moartea lui *Nemed*, poporul a fost oprimat de *Fomhoire*. Unii s-au refugiat în Grecia, pentru a se reîntoarce sub numele de *Fir Bolg*.
4. *Fir Bolg* – Odată întorși pe insula strămoșilor lor, *Fir Bolg* au întemeiat în punctele cardinale cele patru provincii : Ulster, Leinster, Munster și Connaught, cu Meath în centru. Au instaurat, de asemenea, monarhia. Aceștia erau oameni de statură mică și cu pielea închisă la culoare, ulterior numiți picți.
5. *Tuatha de Danaan* – Tuatha erau preoți și magicieni înzestrați. Aceștia au descins în Irlanda în prima zi a lunii mai, aducînd cu ei patru obiecte sfinte : Sabia lui Nuada, Sulița lui Lugh, Cazanul lui Daghdha și Piatra lui Fal. Ei i-au învins pe *Fir Bolg* și au obținut dreptul la domnie.
6. *Milesienii* („copiii lui Mil”) – Aceștia reprezintă poporul galic modern, care a venit din Spania în Irlanda în jurul anului 1000 î.Hr.

Tuatha de Danaan

Angus – Zeul tinereții și al iubirii. El cîntă o muzică încîntătoare la harpa sa de aur, iar din sărutările lui se nasc păsărele care zboară în jurul îndrăgostiților.

Boann – Zeița-vacă, soția lui Daghdha, căruia i-a născut cinci copii : *Brigit*, *Angus*, *Mider*, *Ogma* și *Bodb cel Roșu*.

Bodb cel Roșu – A fost, după tatăl său, *Daghdha*, următorul rege al zeilor.

Brigit – Zeița focului, căminului, poeziei, inspirației, vindecării, a fîntînilor sfinte, patroana fierarilor și a moașelor.

Camulus – Zeu al războiului pe care îl încîntă lupta și măcelul.

Daghdha („zeu bun”) – Tatăl Pămîntului, care i-a urmat la tron lui Nuada. Cu ajutorul harpei sale, poate schimba anotimpurile, iar cazanul său este mereu plin. Renumit pentru nenumăratele sale poște ieșite din comun. Soția sa este *Boann*.

Dian Cecht („recăpătarea puterilor”) – Zeul medicinei. Are un izvor al sănătății care îi vindecă pe zeii răniți.

Goibnu – Fierarul zeilor, cărora le făurește armele și le prepară o licoare magică care îi face invizibili.

Lugh – Nepotul lui Dian Cecht și zeul Soarelui. Este inventatorul tuturor artelor și meșteșugurilor.

Lyr – Zeul mării.

Manannan – Fiul lui Lyr, este marele vrăjitor al zeilor Tuatha, ocrotitorul negustorilor și al marinarilor.

Mider – Zeul Lumii Subpămîntene, a cărui soție, *Etain*, a fost răpită de *Angus*.

Morrigan – Zeița războiului.

Nuada – Fiul zeiței Dana și stăpînul zeilor Tuatha. Și-a pierdut o mină în luptă, iar *Goibnu* i-a făurit una din argint.

Ogma – Zeul elocvenței și al literaturii, a inventat alfabetul Ogham, folosit în scrierile sacre.

Lecția 7. Loa și orixa

Religiile afro-caraibiene sunt un amestec de elemente ritualice romano-catolice din perioada colonizării teritoriilor de către francezi și elemente teologice și magice africane, introduse în Brazilia, New Orleans, Haiti și Cuba de către sclavii africani care aparținuseră anterior triburilor *Yoruba*, *Fon*, *Kongo*, *Benin* etc. Aceste combinații au creat numeroase variații regionale, precum *Voudon*, *Santeria*, *Candomble*, *Catimbo*, *Umbanda*, *Palo Mayombe*, *Batuque* și *Xango*.

În religia Voudon, *loa* este numele dat unui grup de divinități africane ale naturii care se implică în viețile oamenilor. Unele dintre acestea ocrotesc anumite locuri sau regiuni, cum ar fi cimitirele, răscrucile, marea etc., în timp ce altele sînt zeițăi străvechi. *Damballa*, zeul-șarpe, este tatăl și stăpînul tuturor zeilor *loa*. Soția sa este zeița-curcubeu *Ayida Weddo*. Zeii *loa* sînt chemați în ajutor prin desenarea unor sigilii magice, numite *vêvé*, dar și prin cîntec și dans, în timpul cărora îi pot *poseda* pe cei ce îi venerază.

În credințele afro-caraibiene, există șapte divinități principale, care apar sub diferite nume. Adesea, acestea sînt desemnate prin termenul *orixa* sau „cele șapte puteri africane”. Ele își au originea în panteonul Yoruba.



Cele șapte puteri africane

Elegua, Legba, Exu – Zeul *orixa* al răscrucilor, pragurilor și porților, el este mesagerul tuturor divinităților. Îi place excesul în toate: vin, mincăruri condimentate, cîntec, dans, sex și trabucuri groase. Soția sa este *Bomba Gira*, tîrfa sfîntă.

Obatala – Este zeul Creator, iar toți zeii *orixa* nu sînt altceva decît reprezentări ale sale.

Instituie pacea și calmul, îi apără pe infirmi și diformi, nu bea deloc alcool.

Ogun – Fierar și războinic, este patronul civilizației și al tehnologiei.

Oxun, Urzulie – Frumoasa regină-riu a apelor dulci, este zeița iubirii, pasiunii sexuale, senzualității și luxului.



Oya – Zeița furtunilor, tornadelor, fulgerelor și a cimitirelor. Este intruchiparea forței feminine și a furiei îndreptățite.

Xango – Zeul *orixa* al fulgerelor, dansului și pasiunii, este intruchiparea tuturor lucrurilor masculine, răzbunîndu-i pe cei nedreptați.

Yemaya, Yemaja, Iemanja – Mamă a mării iubitoare, ocrotitoare a femeilor și a nașterii, zeiță a Lunii, fertilității și vrăjitoriei. Guvernează eforturile creative și subconștiente, fiind venerată de milioane de locuitori ai Braziliei.

Lecția 8. Cîteva corespondențe arhetipale ale divinităților

CULTURĂ ARHETIP	GREACĂ/ ROMÂNĂ	IRLANDEZĂ/ GALEZĂ	ANGLO- SAXONĂ	NORDICĂ/ GERMA- NICĂ	EGIP- TEANĂ	SUMERIANĂ/ BABILONIANĂ	CANAAN- ICĂ/ FENICIANĂ	VEDICĂ/ HINDUSĂ
MAMA PĂMÎNT	Geea, Terra	Ana, Anu	Albion, Don	Erda, Jörd, Hertha	Neith, Isis, Geb (m.)	Ninhursag, Enlil (m.)	Ashera	Prithivi, Maya
CERUL TATĂ	Uranus, Coelus	Dagda, Bile		Aegir, Alcis (gemeni)	Nuit (f.), Anhur	Anu	Baal-Shamin	Dyaus- Pitar
TATĂL SOARE	Helios, Sol	Grainne (f.), Lugh	Ludd, Sun	Balder	Ra, Aten, Horus	Shamash Bel- Marduk	Baal-Moloch	Surya
SORA LUNĂ	Artemis, Diana	Arianrhod		Mani, Mon	Hathor, Khonsu (m.)	Nanna, Sin (m.)	Baal-ith, Tanit, Sin	Ratri, Soma
MAMA NATURĂ	Rhea, Cybela	Dana, Danu	Mother Nature	Nerthus	Neith, Isis, Mut	Nammu Mami	Baal-At	Aditi, Prisni
TATĂL TIMP	Cronos, Saturn		Father Time		Neheh			Shiva, Kali (f.)
BĂRBATUL VERDE (vegetația)	Adonis, Florus	Robur, Mabon	Jack-in- the-Green	Freyr	Khem, Osiris	Damuzi Tammuz	Atis, Aleyn	Soma
FECIOARA VERDE (vegetația)	Persefona, Flora, Ceres	Blodeuwedd	Litha, Habondia	Freya	Neith	Ashnan, Hinlil	Ashera	Green, Tara
BĂRBATUL ROȘU (animalele)	Pan, Faunus	Cernunnos	Heme	Loki	Apis	Enkidu Lahar		Pashupati
FECIOARA ROȘIE (animalele)	Artemis Fauna	Flidais Rhiannon	Elen	Artio	Bast, Hathor		Lilith	Manasa
MĂRI ȘI APE	Poseidon Neptun	Boann, Ler, Llŷr	Dylan	Aegir, Ran, Njord	Nun, Nunet	Tiamet Ea, Apsu	Khusor, Asherat	Varuna
LUMEA SUBPĂMÎN- TEANĂ	Hades, Pluto, Dis	Donn, Arawn	Math	Hel	Osiris, Anubis	Ereshkigal, Nergal	Mot	Yama, Yami

MOARTE	Thanatos, Orcus	Arawn, Tethra	Grim-Reaper	Odin, Hel	Nephthys, Set	Nergal	Azrael	Rudra
IUBIRE, SEX, FRUMUSEȚE ȘI FERTILITATE	Eros, Afrodita Venus	Angus (m.), Creirwy, Aine	Ostara	Frigga, Sif, Freya, Freyr Gefion	Hathor, Min (m.), Khnum	Inanna Ishtar Niniil, Utu	Belitis, Mylitta	Lakshmi, Kama (m.) Indra
MAGIE & ÎNȚELEPCIUNE	Hermes Mercur	Ogma, Dagda Manawyddan	Merlin, Cerridwen	Odin Bragi	Thot, Ma'at	Enki Nebo	Latpon, Shehinah	Ushas
RAZBOI & LUPTĂ	Ares, Atena Marte	Nuada Camulus Morrigan	Arthur	Tyr, Tiw, Tiwaz	Sekhmet, Septu	Inanna Ishtar, Asshur	Astarte Ninurta	Indra, Krishna, Kottavei
VINDECARE & MEDICINĂ	Hygeia, Esculap	Brigit, Dian Cecht		Freya	Serapis, Imhotep	Eshmun Gula, Ninib		Rudra, Asvins
FIERĂRIE	Hefaistos Vulcan	Brighid, Lugh Gofannon	Wayland	Mime, Siegfried	Ptah	Ea Girru	Hiyon	Agni, Visvakarma
PLOI ȘI FURTUNI	Zeus, Eol Jupiter	Taranis	Thor	Tefnut Donar	Zu, Enki Set	Baal-Hadad	Indra, Zebub	Agni

Secțiunea a III-a. Ceilalți

Lecția 1. Introducere: „Aici sălășluiesc monștri”

În zilele noastre, pe Pământ nu există decît o singură rasă umană – *Homo sapiens sapiens*. Între toți oamenii din lume există o varietate genetică mai redusă decît cea care caracterizează cimpanzeii dintr-un anumit grup. Prin prelevarea unor probe de ADN mitocondrial (transmis doar pe linie maternă), s-a demonstrat faptul că toți oamenii din zilele noastre se trag dintr-o singură femeie, care a trăit în Africa acum aproximativ 200 000 de ani. Mai mult decît atît, cu aproximativ 65 000 de ani în urmă, specia noastră a ajuns să numere doar cîteva mii de oameni – probabil din cauza erupției deosebit de puternice a unui vulcan din Sumatra.

Totuși, în vremurile trecute, existau și alte specii de umanoizi – iar unii consideră că anumiți reprezentanți ai acestora încă mai supraviețuiesc, cum este cazul lui *Sasquatch* (sau *Bigfoot*, „Omul Pădurii”) și *Yeti* („Omul Zăpezii”). Într-adevăr, sălbaticii pădurilor, numiți *woodwoses* sau „oameni sălbatici păroși”, sînt adesea reprezentați în arta medievală. Este foarte posibil ca întîlnirile cu asemenea creaturi sau cu oricare dintre marile maimuțe antropoide („care se aseamănă cu omul”) să fi inspirat pe bună dreptate povești despre ființe monstruoase asemănătoare omului, precum trolii sau căpcăunii.



Însă chiar și în cadrul rasei umane poate exista o mare varietate de forme fizice neluate în considerare. „Oamenii scunzi” pot avea o înălțime de 60-90 de centimetri, în timp ce alții se înalță atît de mult, încît ajung niște uriași impunători de doi metri și jumătate (jucători de baschet perfecți!). Mai demult (dar chiar și în zilele noastre), acești oameni își formau propriile lor comunități, dacă erau îndeajuns de mulți. Apoi, mai există și oamenii cu adevărat neobișnuiți și unici – cei care se nasc cu membre, degete sau ochi în plus sau în minus; sau doi oameni lipiți într-o anumită parte a corpului, precum „gemenii siamezi”. Unii pot avea corpul acoperit cu solzi, cu păr sau cu negi, ca broaștele rîioase. Alții pot avea copite în loc de tălpi, cozi sau coarne. Pentru oamenii obișnuiți, aceste ființe pot părea monstruoase (din lat. *monstrum*, care înseamnă „semn divin al unei nenorociri”). În zilele noastre, lumea obișnuită îi consideră pe acești oameni niște anomalii medicale, rodul unor mutații genetice. Însă mai demult, ei erau

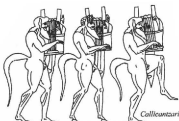


* Se face referire la frazele utilizate de cartografiile medievale atunci cînd avertizau asupra unor zone neexplorate de pe hărțile lor (n.t.).

personajele mai multor legende, dînd naștere la nenumărate basme cu „monștri”. Poveștile care se țeseau în jurul lor au depășit la un moment dat cu mult realitatea, așa cum fac de obicei miturile...

Lecția 2. Fauni, satiri și silenii

Picturile și basmele din Grecia și Roma Antică, dar și din alte țări, reprezintă adesea oameni care au coadă. Uneori, aceștia au și picioarele acoperite cu păr, copite în loc de tălpi, urechi de animale, chiar și coarne. Aceștia sînt numiți *satiri*, *fauni* sau *sileni*. Satirii (numiți fauni de către romani) sînt jumătate om, jumătate țap; iar silenii sînt jumătate om, jumătate cal. Ei sînt creaturi bucolice, asociate cu pădurile și câmpiile și sînt reprezentați adesea amuzîndu-se împreună cu nimfele. În Grecia și Creta modernă, aceste ființe sînt reunite sub denumirea *callicantzari*, fiind intruchipați în popor de *mimi* mascați în cele 12 zile după Crăciun. Mulți oameni resping aceste creaturi, considerîndu-le pure plămuiuri ale imaginației, dar eu știu mai bine...



Cu mulți ani în urmă, în vara anului 1981, eu și Morning Glory eram în Chautauqua cu unul dintre unicornii noștri (Bedivere), călătorind pe coasta de nord-vest a Pacificului împreună cu o trupă de actori uimitori de la Oregon County Faire. Unul dintre locurile în care am rămas peste noapte a fost o comunitate hippie, undeva în nordul statului Washington, unde ne-am ospătat și am petrecut într-un hambar imens cu vitralii. Asta se întîmpla pe la mijlocul lunii iulie, iar în acea noapte a fost eclipsă totală de Lună.

În acea seară, o femeie și tinăra ei fiică s-au apropiat de noi afară, în lumina argintie a lunii. Mama spuse: „Sînteți o ființă magică. Și fiica mea este la fel și ar vrea să știți...”. În acel moment, fetița se întoarse cu spatele la noi și își ridică timid rochia să ne arate ceva. Avea o coadă lungă și frumoasă – nu o coadă de maimuță, ci una care semăna mai degrabă cu o coadă de cal, firele blonde și mătăsoase ajungîndu-i mai jos de genunchi. M-am întrebat adesea ce s-a ales de ea și mi-aș dori să o reintîlnesc...

Lecția 3. Vriași, căpcăuni și troli

În vremea aceea s-au ivit pe pămînt uriași...

Facerea 6,4

În toate țările din lume, există povești despre uriași cu o înfățișare mai mult sau mai puțin umană. Aceștia au dimensiuni și forțe extraordinare și adesea se spune despre ei că ar fi creat sau remodelat formele de relief. Insulele sunt bolovanii pe care i-au scăpat. Lacurile



Un câpcaun ciclop din aventurile lui Sinbad, într-o ediție din secolul al XIX-lea a celor O mie și una de nopți

de obicei asupra lor un adevărat arsenal – bite, sulițe, furci, plase și coșuri cu care prind animalele și oamenii pentru cină.

Trolii sînt considerați aproape lipsiți de sensibilitate. Sînt făcuți din rocă vie și, dacă sînt direct expuși razelor soarelui, împietresc. Terry Pratchett, în cărțile sale din seria *Discworld*, a conceput cu nespusă măiestrie o adevărată „istorie naturală” a acestor forme de viață, pornind de la ideea conform căreia mintea lor operează asemenea cipurilor dintr-un calculator, care funcționează mai bine la temperaturi scăzute și mai puțin eficient la căldură. Acesta ar putea fi motivul pentru care ei locuiesc cu precădere în munții înalți, unde este foarte frig și unde creierul lor devine un conductor excelent! Numai atunci cînd coboară în regiunile joase, calde, se proteste.

Golemul era o ființă uriașă, asemănătoare trolilor, modelată din lut și insuflită în mod magic cu ajutorul cuvîntului ebraic *emeth* („adevăr”), ce-i stătea scris în frunte. Legenda spune că această ființă a fost creată în anul 1550 de către rabinul Judah Loew (1520-1609) la Praga, în Cehoslovacia de atunci, după o formulă luată din Cabala. Lipsit de suflet și de glas, golemul trebuia să-i slujească și să-i apere pe evreii din ghetourile din Praga, însă era mult prea puternic și primejdios, a turbat și a trebuit să fie nimicit. Acest lucru a fost realizat prin ștergerea primei litere, *meth* însemnînd „el este mort”.

Toți uriașii din legende sînt considerați extrem de proști și ușor de păcălit de către eroii isteți. Uneori, ei se pot dovedi prietenoși și binevoitori, dar de cele mai multe ori sînt văzuți ca răuvoitori și periculoși, ba chiar se crede că vîncează și mîncă

sînt urmele pașilor lor. Se spune că structurile enorme, precum Stonehenge (ansamblu cunoscut și sub numele de „Dansul Uriașilor”), zidurile groase ale ruinelor antice sau formațiunile geologice neobișnuite (precum Trecătoarea Uriașului din Irlanda) ar fi tot operele lor. Miturile descriu felul în care toți uriașii de demult au fost nimiciți de zei și eroi.

Biblia face referire la rasele de uriași Nephilim și Rephaim, care populau odinioară Palestina. În Vechiul Testament, în Deuteronomul 3,11, se spune că Og, regele Vasanului, avea un pat „lung de nouă coți și lat de patru coți”. Cel mai celebru uriaș din Biblie este Goliat, luptătorul cel mai puternic dintre filistini, ce a fost ucis de David. În timpul construirii drumurilor pe Valea Eufratului, în Turcia, spre sfîrșitul anilor 1950, în numeroase morminte s-au descoperit oase umane uriașe.

Căpcaunii nu numai că sînt uriași, dar mai au și o înfățișare hidoasă: au coarne, colți, incisivi foarte proeminenți și o îmbrăcăminte foarte ciudată, din piei și blană de animale, mlădițe, frunze și alte materiale naturale. Au



The Lacanian Giant

Elefant
pitic
sicilian



oameni. Unii consideră că basmele cu uriași, căpcăuni și troli s-ar baza pe întâlnirea ultimilor oameni de Neanderthal, care populau odinioară țările din care provin aceste legende. Mai mare și mai masiv decât strămoșul nostru, omul de *Cromagnon*, omul de Neanderthal ne-a transmis gena care se manifestă în cazul celor cu părul roșcat. Probabil ne-au lăsat moștenire și o memorie genetică, ce dăinuie în

mit și în Visare, unde specia lor dispărută s-a prefăcut în ceva imens și înspăimântător. O altă sursă a legendelor cu uriașii de odinioară o constituie rămășițele de animale preistorice – mai ales de mamut, ale cărui oase sînt foarte asemănătoare cu cele umane. Mai ales craniul arată ca unul umanoid uriaș, cu o singură gaură pentru ochi în mijlocul frunții. Faptul că aceste oase se fosilizează vine în sprijinul ideii că uriașii ar fi făcuți din piatră, după cum se crede despre troli. Despre anumite formațiuni geologice mai ciudate se spune adesea că ar fi de fapt troli împietriți, surprinși de răsăritul Soarelui.

Totuși, unii oameni ajung să aibă dimensiuni enorme. Cel mai înalt despre care am auzit, menționat în multiple scrieri, se numea *Gabbaras* și avea puțin peste 3 metri! Pliniu relatează că fusese adus din Arabia la Roma de către Claudius Cezar (împărat roman ce a domnit între anii 41 și 54 d.Hr.). Împăratul roman Maximus („cel mai mare”), care a domnit între anii 385 și 388 d.Hr., avea aproape 2 metri și jumătate, fiind totodată și foarte masiv. Brățara soției sale îi venea numai bine pe degetul mare. Renumitul uriaș al secolului al XVIII-lea, Charles Byrne (în imaginea alăturată) avea o înălțime de 2,34 metri, iar Robert Wadlow din Alton, Illinois, care a încetat din viață în anul 1940, avea aproape 2,80 metri. Iar starul baschetului chinez, Yao Ming, are 2,25 metri.



Lecția 4. Pitici, gnomi și spiriduși

Nu sînt pe deplin lămurit de ce *piticii* – sau, la fel de bine, farmazonii – sînt considerați ființe mitice. Piticii există cu adevărat – pe unii dintre ei îi cunosc personal, iar mulți joacă în filme. Înălțimea lor variază între 76 de centimetri și 1,21 metri. Se spune că, odinioară, piticii trăiau în comunități mari și erau mineri, meșteșugari și artizani deosebiți – ocupații ideale pentru acești oameni scunzi.

Studiile arheologice și antropologice au oferit dovezi necesare confirmării teoriei potrivit căreia oamenii cred în existența piticilor pornind de la fapte reale, și nu de la anumite plăsmuri ale imaginației. Unii dintre primii locuitori ai Europei Occidentale erau mici de statură, timizi, cu tenul închis la culoare și trăiau în pădurile dese care acopereau o mare parte a teritoriului Marii Britanii, Breitaniei, vestului Franței și Germaniei... erau mineri iscusiți, dar se pricepeau și la topirea metalelor care se găseau din belșug în acele regiuni.

(Sandy Shulman, *Dwarfs*, p. 737)



*Pitici de curte din
secolul al VI-lea*

Piticii din legende aveau regate magnifice sub pământ și erau organizați în dinastii de regi nobili. Trăiau până la vârste foarte înaintate și erau înzestrați cu abilități speciale, înțelepciunea lor întrecând-o cu mult pe cea a oamenilor obișnuți. În fierăriile lor, făureau deosebite unelte magice, arme, armuri și bijuterii prețuite atât de zei, cât și de eroi. Înțelepciunea misterioasă atribuită piticilor îi făcea capabili să prezică viitorul, să devină invizibili și să se metamorfozeze.

Piticii sînt renumiți pentru pasiunea lor pentru aur și alte metale prețioase și pentru faptul că adună în munți comori vaste. Oricine îi trata cu amabilitate și respect era răsplătit cu multă mărinimie. Pînă în secolul al XVIII-lea, mulți pitici ocupau la curțile din Europa poziții de încredere – adescori ca

meditatori și parteneri de joacă ai copiilor regelui.

Gnomii sînt spirite ale Pămîntului, adesea considerați o rasă a piticilor. Aceștia păzesc minele, carierele de piatră și toate mineralele prețioase de sub pământ. Exact din acest motiv, în povestirile cu Harry Potter, gnomii sînt cei care lucrează la Banca Gringotts! *Spiridușii* sînt renumiți „oameni mici” din Irlanda. Avînd mai puțin de 60 de centimetri înălțime, se îmbracă foarte îngrijit și păzesc nenumărate comori ascunse.



Lecția 5. Zine, iele și goblini

Feele

(de Ian „Ursul Ascuns” Anderson)

Spiritele mici locuiesc pretutindeni în lume, însuflețind-o, punînd în mișcare dansul plin de pasiune al atomilor și nenumăratele forme de viață. Procesul de evoluție este mai mult decît o misterioasă serie de accidente. Marile spirite însuflețesc inteligența colectivă a pădurilor, oceanele, vremea, planeta noastră și toate stelele. Cu toate că aceste ființe sunt legate de lumea materială, existența lor nu urmează modelul egocentric, nefiînd dependente de acele lucruri cu care oamenii moderni deja s-au obișnuit. Dacă ne-am încumeta, am putea ajunge mai mult asemenea lor, în armonie cu energiile primordiale ale lumii și mai puțin închiși în noi înșine, să nu ne mai simțim înșingurați în cămăruțele noastre.

Spiritele naturii sînt asociate anumitor locuri, forțe ale naturii sau specii de animale. *Zinele*, *Driadele*, *Nimfele*, *Manitou*, *Kami*, *Devas* și animalele-totem ilustrează acest fenomen. Multe dintre aceste ființe primesc ofrande ce constau în alimente, băutură sau podoabe fără prea mare valoare, dar draguțe. Se poate stabili foarte ușor legătura cu ele, numeroase persoane relatînd că le-au întîlnit pe neașteptate, mai ales în sălbăcie sau la marginea societății. Feele trebuie tratate cu respect și băgare de seamă. Principiile lor morale diferă de ale noastre și este posibil să nu se preocupe de existența noastră mărunță. Feele sunt parte din conștiința străveche, primordială a Pămîntului și a cosmosului și nu e de joacă cu ele.

Zinele

Există nenumărate tipuri de ființe reunite sub numele de „zine”, ele fiind cunoscute în întreaga lume. Sînt mici de statură, chiar minuscule, adesea de o frumusețe rară și, de obicei, sînt reprezentate cu aripi de insectă – mai ales de molie sau de fluture. Totuși, apar uneori doar sub forma unor luminițe care se mișcă foarte rapid. Există numeroase cărți despre zine, precum și multe opere de artă ce le înfățișează. Brian Froud este autorul unei serii de cărți de artă, precum și a unui pachet de cărți de joc de ghicit cu zine. Însă cartea mea preferată cu zine este *Faery Call*, de Katlyn Breene, membră a Consiliului Cenușiu.



Termenul generic de *zînă* sau „fee” a ajuns să reunească toate varietățile de spirite ale naturii, inclusiv elfii, ielele, goblinii, nimfele, duhurile, viliile sau elementele – chiar și zeli străvechi, îngerii legați de Pămînt și fantomele morților sau spiritele plantelor și animalelor în viață ori moarte. Cuvîntul provine din latinescul *Fatum* („Soartă”), ce denumea Zeițele Destinului, dar și din cuvîntul persan *Pari* sau *Peri* – o nimfă cerească extrem de atrăgătoare. Zinele, la fel ca și tărîmul lor magic, se găsesc între lumea materială și cea spirituală, făcînd parte din amîndouă. Spre deosebire de alte spirite, pot interacționa direct cu lumea fizică și sînt renumite pentru faptul că ascund sau mută lucruri, fac dezordine, fac grădinile să înflorească și chiar (dacă vor să fie de ajutor) fac mici treburi prin gospodărie. Adesea, ele pot fi văzute (mai ales de copii, pisici și cîini), lăsînd o impresie deosebită, sau intrezărite, apărînd ca un punct scinteietor în colțul ochiului.

Zinele se împart în diferite categorii. Zinele naturii sînt grupate în funcție de cele patru elemente: *Aer* (Silfii, Nimfele Peri și Zinele înaripate); *Foc* (Salamandrele, Dragonii, Duhurile); *Apă* (Ondinele, fecioarele Nixen, Lamiile) și *Pămînt* (Gnomii, Kobold, Cenușăreii). Conform unei alte clasificări importante, există zine frumoase, prietenoase și binefăcătoare (*Seelie Court*) și zine urâte și răutăcioase (*Unseelie Court*) – precum *spriggans*“, *boggarts*” și *zgripțuroaicele*. În mod similar, în mitologia nordică, Elfii Albi, care sînt frumoși și binevoitori, locuiesc în *Alfheim*, pe cînd Elfii Negri, care aduc boli și provoacă răni, locuiesc în *Svartalfheim*.



Este nepoliticos ca atunci cînd vorbești despre zine să le spui pe nume. Acolo unde sînt binecunoscute, li se zice „Poporul Bun”, „Poporul Drept”, „Cele Nobile”, „Vecinii Buni”, „Oamenii mici”, „Poporul Mic” sau „Cele Mici”.

Pixies, goblini și cenușăreii

Fir Bolg, al patrulea popor legendar care a locuit în Irlanda, era o rasă de statură mică și închisă la culoare. Romanii îi numeau picți, datorită tatuajelor viu colorate cu care își împodobeau corpul. De la acest cuvînt provine numele de *pixies*. Pe fiecare continent

* Spiriduși despre care se crede că ar face treburi mărunte în casă în timpul nopții (n.t.).

** Ființe mărunte ale Tărîmului Zinelor, mai apropiate de spiriduși decît de goblini sau pitici (n.t.).

*** În mitologia celtică, este un spirit al casei, uneori răutăcios, uneori prietenos. (n.t.).

este atestată existența unor rase umane de statură mică, chiar și în locuri mai izolate, precum Insulele Hawaii, unde acestea sînt numite *mini-huni* („oameni mici”). Dintre toate acestea, doar pigmeii din pădurea tropicală din Africa Centrală, din bazinul fluviului Congo, au supraviețuit ca o populație intactă. Adulții au o înălțime medie de un metru și jumătate, fiind cunoscuți în lumea occidentală grație poetului grec Homer, care a scris despre ei în secolul al VIII-lea î.Hr.



Scriitorii din vremurile trecute făceau rareori distincția între pitici, pigmei, gnomi și elfi și probabil că toate aceste ființe provin dintr-o singură sursă, din care s-au despărțit în multiplele rase pitice de demult. De obicei, scriitorii moderni li includ pe toți în categoria zinelor. Deși este posibil ca aceste ființe să fi avut o origine comună, legendele lor sînt, cu siguranță, diferite.

Picii, care confecționau unelte din cremene, au fost cuceriți în repetate rînduri, populația fiind redusă în mod considerabil din cauza invaziilor succesive ale „oamenilor mari”, care aveau unelte din fier: Tuatha, milesienii, romanii, anglo-saxonii și normanzii. În Renaștere, aceștia erau doar o amintire – dar și un mit, devenind în lumea spiritelor *pixies*, *pucksies*, *pookas* și *cenușăreii*. Unii au devenit misterioasa lumină ce se revărsa noaptea în zonele mlăștinoase și care li derutează pe călători, numită *Will-o-the-Wisp*. *Pooka* apare sub forma unui cal negru și urît, devastînd recoltele care nu au fost strînse pînă de Samhain. Însă „oamenii mici” din vremurile trecute nu erau pur și simplu spulberați de către „cei mari”. De-a lungul epocilor, cele două specii s-au amestecat. În zilele noastre, numeroase persoane susțin că au asemenea ființe ca strămoși, tradiția lor fiind respectată cu strictețe de comunitatea magică.

Numeroase vrăjitoare medievale pretindeau că știința și învățăturile lor provin de la zîne, iar în mitologie zînele se confundă adesea cu vrăjitoarele. O profesie comună amîndurora era aceea de moașă (acordau ajutor femeilor la naștere). Copiii diformi sau neobișnuiți erau considerați *schimbați la naștere* – un copil de pe tărîmul zinelor înlocuit cu un copil de om. Există o condiție genetică, numită Sindromul Williams, descrisă pentru prima oară în anul 1961, care apare o dată la 20 000 de nașteri. Cei care suferă de această boală „sînt iubitori, prietenoși și sensibili la sentimentele celorlalți. În ciuda faptului că au un coeficient de inteligență redus, mulți dintre ei sînt povestitori talentați și au înclinații pentru muzică și un simț desăvîrșit al tonalităților. Cea mai frapantă este înfățișarea lor. Mulți dintre ei sînt mici de statură. Au trăsături faciale de copil: nas cîrn, urechi de formă ovală, gură largă, buze pline și bărbie mică. Arată și se poartă întocmai descrierii tradiționale a elfilor” (Roger Highfield, *The Science of Harry Potter*, pp. 192-193).

Cenușăreii sînt ființele pe care J.K. Rowling le numește „elfi ai casei”. Spre deosebire de zînele care au pielea deschisă la culoare, corpul acestora este acoperit cu fire scurte de păr creț castaniu, tenul le este închis la culoare și plin de riduri. Aceste ființe sînt spirite binefăcătoare și ocrotitoare ale gospodăriei, făcînd anumite treburi mărunte, dar utile, în timpul nopții. Ferma este căminul lor preferat, adesea mutîndu-se împreună cu toată



Ollie, Cenușărețul casei

* Creaturi ce își pot schimba înfățișarea în nenumărate feluri. De cele mai multe ori, iau forma unui cal alb sau negru, cu ochi galbeni, strălucitori și coama fluturînd (n.t.).

familia. Dacă le lași un castronăș cu smântină și puțină piine sînt absolut încîntați, însă se simt jigniți dacă primesc un cadou care ar putea fi luat drept mită și pot chiar să plece. În Germania, ei se numesc *kobold*, iar în Danemarca, *nis*. Englezii îi numesc *goblini* sau *hobgoblini*, iar în Franța sînt cunoscuți drept *gobelins* sau *lutins*.

Lecția 6. Elfii și zinele Sidhe

Tuatha de Danaan sau *Sidhe** erau rasa divină care i-a cucerit pe Fomori, forțele întunecului, și pe cei care i-au ajutat, neamul Fir Bolg. Aceștia sînt Elfii înalți și frumoși din Pămîntul de Mijloc al lui Tolkien și au stăpînit Irlanda pînă cînd au fost la rîndul lor învinși de poporul galic și de romani. Întrucît partea fizică a ființei lor a fost nimicită, au devenit spirite, construindu-și casele în tumulii în care se aflau mormintele străbunilor – precum fantomele, care continuă să bîntuie locurile unde au trăit.

Sufletele sînt spirite *tutelar* („protectoare”) și ocrotitoare ale pămîntului. La fel ca și *hobbiții* din *Frăția Inelului*, de Tolkien, care trăiesc în gorgane, acestea locuiesc în morminte sau în tumulii funerari, precum și în copacii sacri și în cascade. *Bean-Sidhe* („zîna movilelor”) este duhul unui strămoș sau un spirit al gospodăriei, care se atașează atît de mult de o anumită familie, încît jelește într-un chip dureros moartea iminentă a unui membru al acesteia. Tînguirea lui Banshee îți va îngheța singele în vine!

Adesea, în grădini, mai ales după o ploaie, apar virfuri de săgeată din cremene ce datează din Epoca de Piatră sau din Neolitic. În țările celtice, acestea sînt numite „gloanțele elfilor” sau „săgețile zînelor”. Despre vitele lovite de boli necunoscute se spune că ar fi fost rănite de aceste săgeți fermecate. Odată cu venirea milesienilor din Spania, numeroși membri ai poporului Tuatha au traversat marea, ajungînd într-un ținut legendar din vest, ceea ce numim în zilele noastre America de Nord. Marile lor corăbii albe (construite în Cartagina) aveau pinze din piele subțire, pe care stropii de apă sărată a mării se cristalizau. De aceea, erau numite „corăbiile de cristal”. Prora acestor vase era sub formă de cap de lebădă (cea a corăbiilor vikingilor era sub formă de dragon). Acestea sînt încă menționate în legendele triburilor băștinașe de pe coasta de est a Americii, fiind numite „marile păsări albe” care au ajuns pe țărmurile lor, aducîndu-i cu ele pe „Adevărații Frați Albi”.

Iulius Cezar a înfruntat întreaga lor flotă, compusă din 220 de corăbii, în luna iunie a anului 50 î.Hr., pe Canalul Mîneicii. Însă în acea zi fatidică, nici măcar o pală de vînt nu a umflat mărețele pinze de cristal, iar galerele romane, sub comanda lui Brutus, au acostat alături, au aruncat ancorele și i-au trecut pe toți prin foc și sabie. Această bătălie



* *Sidhe* este un cuvînt de origine irlandeză ce denumește movilele de pămînt în care locuiau elfii (n.t.).

este relatată în amănunt în cea de-a treia carte a lui Cezar despre războaiele galice. După distrugerea corăbiilor de cristal, nici un vas nu a mai putut traversa vastul Ocean Atlantic în următorii 1542 de ani (până la Columb), iar Ținuturile Vestice, la fel ca și elfii, au trecut în mit.

Această bătălie pe mare, în parte uitată, a constituit momentul crucial al istoriei civilizației occidentale. Dacă în acea zi ar fi bătut vântul, Cezar și trupele sale ar fi fost învinși. Elfii ar fi supraviețuit, iar corăbiile lor ar fi continuat să facă legătura între Europa și Americi. Imperiul Roman nu s-ar mai fi născut și nu ar mai fi cucerit Europa, Egiptul, Grecia, Anglia și Israelul. Atât Ierusalimul, cât și Marele Templu nu ar mai fi fost distruse, iar diaspora evreiască nu ar mai fi existat. Creștinismul nu s-ar mai fi răspândit în întreg Imperiul și în toată lumea. Nu ar mai fi existat epoci întunecate, cruciade, Inchiziție sau persecuția vrăjitoarelor. Iar lumea magiei și cea mundană nu ar mai fi fost separate...

Lecția 7. Reguli de comportament față de zine

(de Abby Willowroot)

Am fost crescută în spiritul citorva credințe tradiționale despre zine. Bunica mea, Catherine Burke, a părăsit Insulele Aran, din Irlanda, la maturitate; ea crescuse pe insula InishMor. Credința și cunoștințele despre zine sînt temeinice chiar și în zilele noastre în InishMor. Bunica mea și-a învățat copiii și nepoții cum să se ferească de zine – sau „Poporul Mic”, după cum le numea ea – și să nu le jignească. Iată cîteva credințe populare și „reguli” care *trebuie* urmate de către cei care nu vor să atragă dezastrul asupra lor:

1. Cînd te referi la o zină, să nu folosești *niciodată* pronumele EA. Întotdeauna spune-i pe nume.
2. *Niciodată* să nu mănînci tot ce ai în farfurie. Întotdeauna să lași cea mai bună și mai gustoasă bucată și să pui farfuria undeva unde nu o vezi timp de vreo oră. (Ellen Evert Hopman spune: „Aș dori să mai adaug că, în tradiția amerindiană în care m-am specializat, dacă o bucată de mîncare, o plantă medicinală sau ceva asemănător este scăpat pe jos, mai ales în timpul unei ceremonii, acolo trebuie să rămînă. Odată căzută, aparține spiritelor.”)
3. Dacă ai plecat de acasă și îți dai seama că ai uitat ceva, nu te mai întoarce; continuă-ți drumul fără obiectul respectiv. Totuși, dacă trebuie neapărat să te întorci acasă, *trebuie* să faci suficientă gălăgie cît să fii auzit înainte de a intra, iar după ce pătrunzi în casă, descaltă-te și așază-te pe un scaun timp de cîteva minute. Apoi, este indicat să-ți pregătești un ceai sau să mănînci ceva și să te așezi din nou pe scaun sau să mai faci cîte ceva prin casă. Poți să pleci din nou după ce au trecut cel puțin 20 de minute.

Motivul pentru care trebuie să faci toate aceste lucruri este acela de a demonstra faptul că ești „stăpinul” casei și că ai tot dreptul să te afli acolo. Dacă procedezi întocmai, Poporul Mic nu se va simți deloc jignit. Dar dacă dai buzna în casă pe neașteptate, invadezi teritoriul pe care Poporul Mic l-a revendicat spre întrebuințare

în lipsa ta. În acest caz, nu mai ești binevenit; zinele consideră că nu ești „îndreptățit” să te afli acolo, iar prezența ta va fi o insultă gravă.

4. O plantă sănătoasă trebuie ținută tot timpul la fereastra de la bucătărie, care să fie deschisă permanent, și încearcă să dormi *întotdeauna* cu o fereastră deschisă. Neglijarea acestor lucruri ar fi o insultă la adresa Poporului Mic, un semn că acesta nu este binevenit în casa ta. Cei ce nu dau dovadă de respect *nu* sînt deloc agreeați, iar jignirea ca răspuns la aroganța oamenilor se regăsește în toate aceste tradiții.

Ellen Evert Hopman adaugă :

Am avut în repetate rînduri privilegiul de a asculta cîntecul zînelor. Muzica lor conține armonii, iar ele iubesc cu adevărat muzica. Au cîntecele lor străvechi, dar le place la nebunie să le asculte și pe cele ale oamenilor sau să le pună muzică ; imediat prind ritmul și învață repede cuvintele. Le place să se distreze și să sărbătorească. De asemenea, le place să primească daruri, precum miere sau alte dulciuri.

Toată lumea ar trebui să aibă în grădină un mic altar pentru ele. În zi de sărbătoare, ai face un gest frumos dacă ai lăsa acolo o farfurie cu bunătați, spunîndu-le clar că este pentru ele. Solstițiile, echinocțiile, precum și zilele care marchează începutul fiecărui anotimp sînt momente prielnice. În tradiția scoțiană, zinele „se mută” din casa respectivă și îi-ar fi recunoscătoare dacă le-ai oferi ceva de mîncare. Pe lîngă lapte și miere, le mai plac fulgii de ovăz cu unt și piureul fierbinte de cartofi, preparat tot cu unt. Acesta din urmă simbolizează soarele, iar ele nu îl pot obține ușor. Untul ar trebui să fie o bilă mare și aurie ce plutește în mijlocul fierturii de cereale sau al piureului.

De asemenea, trebuie întotdeauna să păstrezi cîteva picături din băutura folosită în cadrul ritualului, iar după ce acesta s-a încheiat, scoate recipientul în afara cercului, ca un cadou pentru zîne. Darul poate fi așezat pe un pervaz îndreptat spre vest sau pe altarul din grădină. În orice grădină, ar trebui să existe un loc mai retras, pe unde să nu treacă nimeni, un colț numai al zînelor. Dacă vei descoperi un arbust izolat de măceș, mai ales dacă acesta se găsește pe o colină sau aproape de apă, atunci o intrare pe Tărîmul Zînelor se află prin prajmă.



Secțiunea a IV-a. Bestiarul magic

Lecția 1. Introducere: Physiologus și bestiarul

Bestiarul („Cartea bestiilor”) este un fenomen specific Evului Mediu. Deși scriitorii de demult, precum Pliniu, au descris și au reprezentat diferite animale, inclusiv multe pur imaginare, primul care a alcătuit o „enciclopedie” a tuturor ființelor cunoscute ale lumii era un scriitor anonim, supranumit *Physiologus* („naturalist”), care a trăit cîndva între secolele al II-lea și al V-lea d.Hr. Cu toate că era, probabil, egiptean, el a scris în limba greacă, iar cartea sa a avut un asemenea succes, încît a fost tradusă în toate limbile europene. De-a lungul secolelor, pe măsură ce călătorii aduceau povești și legende din ținuturi tot mai îndepărtate, fiecare copist și traducător al *Bestiarului lui Physiologus* a adăugat cîte ceva, introducînd anumite elemente care lipseau, incluzînd creaturi de pe uscat, din mări și din aer, ceea ce a sporit numărul lor în mod considerabil. Deși erau adesea denaturate în descrieri și desene, aproape toate creaturile enumerate erau bazate pe animale care au existat cu adevărat. Însă cei care au întocmit bestiarul nu aveau cum să facă distincția între ființele adevărate și cele imaginare – pentru ei, unicornul nu era cu nimic mai ciudat decît hipopotamul, morsa, elefantul, struțul, cangurul, pangolinul sau girafa – ca să nu mai vorbim de ornitorinc! Iar creaturile preistorice care au existat demult pe Pămînt erau cu mult mai stranii decît cele mai năucitoare plăsmuiri ale imaginației.

Totuși, *Physiologus* și urmașii săi erau mai puțin interesați de istoria naturală a acestor animale, păsări și monștri marini decît de simbolurile lor alegorice, care ilustrau valorile și principiile morale creștine. În prezentarea animalelor pe care le-am ales pentru această secțiune, voi omite toate aceste referințe alegorice. Dacă dorești, le poți găsi în cartea lui T.H. White, *Book of Beasts*, care este de fapt o traducere a unui bestiar de mai tîrziu, cu o mulțime de note. Nu voi face referire la animalele obișnuite și arhicunoscute, ca în 6.1: „Stăpînirea animalelor”. Ce veți întîlni aici sînt mai degrabă creaturile de mit și de legendă. *Aici sînt dragoni!*

Lecția 2. Criptozoologia

Termenul de *criptozoologie* („studiul animalelor ascunse”) a fost introdus de doctorul Bernard Heuvelmans, în corespondența personală cu colegii săi, după ce lucrarea *On the Track of Unknown Animals* i-a fost publicată în Franța în 1955. Criptozoologii studiază mărturiile din zonele îndepărtate ale globului privind apariția unor animale a căror

existență nu a fost încă dovedită științific, în încercarea de a descoperi și a identifica noi specii. În categoria acestor *criptide*, cum sînt ele numite, nu intră numai Monstrul din Loch Ness, Bigfoot sau alți „monștri uriași”, ci și numeroase creaturi misterioase mai puțin cunoscute. În secolul trecut, au fost descoperite numeroase specii noi de animale mari, inclusiv următoarele :

Ursul Kodiak (cel mai mare urs) – 1899
 Gorila de munte – 1901
 Okapi (specie de girafă din Africa, cu gîtul mult mai scurt și cu blana zebrază la spate) – 1901
 Antilopa montană Nyala – 1910
 Hipopotamul pitic – 1912
 Dragonul Komodo – 1912
 Lupul din Anzi – 1926
 Bonobo (cimpanzeul pitic) – 1930
 Păunul de Congo – 1935
 Kouprey (boul de pădure) – 1937
 Coelacanth (specie de pește despre care se credea că a dispărut din vremuri preistorice) – 1938
 Chacoan Peccary (specie de porc sălbatic mare) – 1938
 „Megamouth” (rechin uriaș) – 1976
 Saola (boul sălbatic Vu Quang) – 1992
 Maimuța din pădurea Bili (cea mai mare maimuță) – 2002
 Calmarul uriaș – 2003
 Orang Pendek (maimuță din Sumatra) – 2003



Printre cele mai interesante criptide, despre care s-a vorbit de nenumărate ori, dar a căror existență nu a fost încă dovedită, se numără următoarele :

Bigfoot. Sasquatch. Yeti

Cu toate că mărturiile legate de apariția unor creaturi uriașe cu înfățișare de om, avînd corpul acoperit cu păr, au existat în toată lumea de-a lungul istoriei, marea majoritate a aparițiilor contemporane s-au produs pe coasta de nord-vest a Statelor Unite, o regiune sălbatică neexplorată, de peste 325 000 km pătrați lățime. În acest vast teritoriu, aceste creaturi sînt numite „Bigfoot” sau *Sasquatch* (numele dat de amerindieni). În mod similar, poate chiar identic, aceste ființe sînt numite *kaptar* în Munții Caucaz din Rusia, *chuhuna* în Siberia de nord-est, *almas* în Mongolia, *kangmi* în Tibet, *yowies* în Australia și *yeti* în Nepal. În Europa Evului Mediu, erau numite pur și simplu „oameni sălbatici păroși” și erau adesea subiect de ilustrații.



Creaturile „bigfoot” de pe coasta de nord-vest a Pacificului au în medie 2,5 metri, iar urmele pașilor lor măsoară aproximativ 45 de centimetri. Culoarea părului variază de la roșcat-castaniu pînă la



cenușiu sau negru. Se pare că au fost văzuți atât masculi, cât și femele și copii, adesea în familie. De obicei, în raporturile cu oamenii, dau dovadă de o curiozitate sfioasă, blândă; se pare că ies mai mult noaptea, motiv pentru care au fost numiți *Homo nocturnus* („omul de noapte”), nume atribuit inițial acestei creaturi de către Carolus Linnaeus (1707-1778).

Deși principala dovadă a existenței lui bigfoot au constituit-o urmele de pași, există totuși și câteva fotografii, înregistrări video, mostre de păr și – cea mai de necontestat dovadă – examinarea detaliată a unui corp înghețat, realizată de Ivan T. Sanderson (pe atunci, președinte al Societății de Investigație a Fenomenelor Inexplicabile) și doctorul în zoologie Bernard Heuvelmans (președinte al Centrului Francez de Criptozoologie). Desenele lui Sanderson și fotografiile lui Heuvelmans ce-l înfățișau pe așa-zisul „Om de gheață” au fost publicate la scară largă. Totuși, la puțin timp după această examinare, specimenul nu a mai fost expus publicului și de atunci a dispărut complet.



„Om de gheață”

Monstrul din Loch Ness

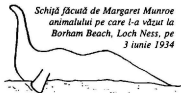
Creaturile uriașe și încă neidentificate ce sălășluiesc în adâncurile de nepătruns din Loch Ness, Loch Morar și în alte lacuri și mlaștini pline cu turbă din Scoția, Irlanda, Canada și alte țări au stîrnit atât interes, cât și numeroase controverse, încă din anul 565 d.Hr., cînd Sfîntul Columba, primul propovăduitor al creștinismului în Scoția, a avut o întîlnire de legendă cu „un anumit monstru al apei” pe malul lacului Loch Ness. În 1975, numele oficial de *Nessiteras rhombopteryx* („Minunea din Ness cu înotătoare în formă de diamant”) le-a fost conferit acestor creaturi de către Sir Peter Scott.

Conceptiile populare asupra identității filogenetice a lui „Nessie” s-au sprijinit, în mod invariabil, pe *plesiozauri* (reptile marine cu gîtul lung, din Cretacic). Însă orice asemănare între diferitele relatări și fotografiile ce înfățișează monștri moderni ai lacurilor sau forme fosile este cel mult superficial. Se pare că aceste creaturi respiră sub apă, întrucît aparițiile lor la suprafață sînt rare. Această abilitate este caracteristică peștilor, unor amfibieni și mai multor nevertebrate. Totuși, mișcările lor ondulatorii sînt mai degrabă verticale decît orizontale, caracteristice mamiferele, păsările și nevertebratele.

Gîtul lung care le-a făcut celebre face imposibilă existența branhiilor, care reprezintă o parte integrantă a craniului și a structurii maxilarului; nici o vertebrată cu branhii nu a avut vreodată gît. De asemenea, atât relatările martorilor oculari, cât și fotografiile subacvatice care îi înfățișează capul au revelat existența unor antene extensibile, ca niște cornișe, asemănătoare celor ale melcilor și ale limacșilor. Iată de ce eu consider că „Nessie”, „Chessie”, „Champ”, „Morag” și alte asemenea creaturi sînt, probabil, limacși acvatici uriași, cu gîtul



Monstrul din Lochness, fotografiat sub apă pe 9 august 1972 de către Academy of Applied Science



Schiță făcută de Margaret Munroe animalului pe care l-a văzut la Borham Beach, Loch Ness, pe 3 iunie 1934

lung, precum obișnuitul melc de grădină. Înotătoarele în formă de diamant după care au fost numite ar reprezenta operculele limacșilor.

Cuvîntul grecesc *pteras* („înotătoare”) mai înseamnă și „aripă”, ceea ce sugerează modul în care s-au născut legendele cu dragoni înaripați. În miturile străvechi cu dragoni se menționează adesea că leșurile acestor „viermi” „se topeau”, nemairăminînd din ei decît dinții; acest lucru ar

explica absența fosilelor și a oaselor din lacurile Scoției.



Capul lui Nessie dintr-o fotografie subacvatică, făcută pe 20 aprilie 1975 de Academy of Applied Science



Fotografie făcută în februarie 1976 de Mary F., în Falmouth Bay, Cornwall. Ea a descris creatura ca avînd 4,5 - 5 metri lungime

Mokele-mbembe, Sırrush

Oare în Africa mai există dinozauri în viață? Din junglele țărilor din Africa Centrală - Congo, Camerun și Gabon - ne provin diferite mărturii privind existența unui animal voluminos cu gîtul lung, cu o coadă lungă și (urmele lăstate ne indică faptul că are) labe rotunjite cu trei gheare. Oamenii care trăiesc în regiunea mlaștinilor din Likouala îl numesc *Mokele-mbembe* („cel care oprește riurile”). Atunci cînd băștinașii îl desenează pe *Mokele-mbembe* bălăcîndu-se în noroi, acesta seamănă cu un dinozaur sauropod. Dacă li se arată o poză cu un dinozaur sauropod, ei spun că e *Mokele-mbembe*. Dimensiunile corpului se situează între cele ale unui hipopotam și ale unui elefant. Pielea, neacoperită de păr, este cu precădere roșiatică spre cafeniu, dar poate fi și gri. Se spune că are între 4,5 și 9 metri lungime, iar atît gîtul, cît și coada reprezintă o treime din lungime. Conform unor mărturii din Camerun, *Mokele-mbembe* poate ajunge pînă la 22 de metri lungime. Unii au văzut și o creastă ca de cocoș pe cap.

Pe marea Poartă a lui Ishtar din Babilon este înfățișată o ființă asemănătoare. Corpul său e acoperit cu solzi, gîtul și coada sînt lungi, iar la picioare are gheare. Aceasta se numește *sırrush* și are, aparent, menirea să reprezinte un animal real. Potrivit altor mărturii din junglele din Africa și America de Sud, au mai existat apariții ale unor creaturi preistorice, precum pterodactilii sau plesiozaurii. Aceste basme au constituit sursele de inspirație ale unor romane precum *O lume dispărută* de Arthur Conan Doyle sau ale poveștilor despre Tarzan și tărîmul dispărut, numit „Paul-u-don”, din seria concepută de Edgar Rice Burroughs.



Lecția 3. Ghid ilustrat de creaturi fabuloase

Aspidodelone (Leviatanul) – Monstru marin ce seamănă cu o țestoasă sau o balenă uriașă, care este atât de mare, încât atunci când iese la suprafață ca să se încălzească la soare, marinarii îi confundă spatele cu o insulă și ancorează. Dar când fac focul, „insula” vie se cufundă în adâncuri cu tot cu vas, osîndindu-i pe membrii echipajului la înec.



Basiliscul/Cockatrice – Jumătate șarpe, jumătate cocoș; este atât de otrăvitor, încât simpla lui privire sau respirație paralizază. Basiliscul este reprezentat sub forma unui șarpe monstruos ce are pe cap, ca o coroană, o creastă sau un moț impunător. *Cockatrice* este descris ca un cocoș cu o coadă de dragon și aripi ca de liliac. Dușmanul său este nevăstuica sau mangusta. În realitate, ambele se trag din cobra egipteană care improașcă venin din colți în ochii victimei, cu o foarte mare precizie.



Catoblepas (sau *Gorgon*) – Creatură din Etiopia care seamănă cu un taur, avînd corpul acoperit cu solzi, ca un dragon, și colți ca de porc mistreț; are păr numai pe cap. Strămoșul ei este, probabil, antilopa gnu. Numele de „Gorgon” nu are absolut nici o legătură cu gorgonele din mitologia greacă, precum Medusa.



Centaurul – Jumătate om, jumătate cal. Majoritatea erau sălbatici și desfrînați, răpind adesea femei. Însă centaurul Chiron era un învățător înțelept, care a fost profesorul mai multor eroi greci.



Cerber – Paznicul Lumii din Adâncuri în mitologia greacă; un cîine imens cu trei capete și coadă de dragon. Heracle a reușit să-l scoată din tărîmul lui Hades, apoi se pare că l-ar fi pierdut într-un pariu cu Rubeus Hagrid, ajungînd astfel la castelul Hogwarts, unde păzește Piatra Filozofală...



Himera – Monstru cu corp de capră, cap de leu și coadă de dragon. Exista doar unul singur, iar acesta a fost ucis de Bellerophon, cu ajutorul lui Pegas, calul înaripat.

Dragonul – Reptilă uriașă, ce are adesea aripi de liliac și scoate flăcări pe nări. Există numeroase specii de dragoni, ce se regăsesc în toate cele patru Elemente: Pămînt, Apă, Foc și Aer. Dragonii fără aripi se numesc *orci* sau *worms*. Dragonii din est sînt creaturi înțelepte și pașnice ale norilor și ploii, care trăiesc în apă. Dragonii din vest sînt mai vicleni și mai răi, mulți dintre ei fiind uciși de diferiți eroi sau cavaleri.



Grifonul – Este reprezentat cu corp și coadă de leu și cap, aripi și ghearele din față de vultur. În realitate, este vorba despre vulturul negru sau *lammergeier* („cel ce fură miei”).



Datorită coamei din pene lungi și răvășite din jurul capului și al gîtului, acesta a mai fost numit „vulturul-leu” sau „vulturul bărbos”. Cel mai mare și mai puternic dintre răpitoare, el este vulturul lui Zeus.

Harpiele – Creaturi mișcave și hidoase cu fețe diforme și pieptul lăsat ca al unei femei bătrîne, cu aripi, corp și gheare de vultur. Iason și argonauții le-au întâlnit pe acestea în căutarea Linii de Aur.



Hipocampusul – Monstru acvatic sau cal de mare, ce are capul și picioarele din față de cal, iar corpul și coada de pește. Picioarele cabaline din față se termină cu aripioare înotătoare în loc de copite.

Hipogriful – Seamănă cu un grifon, numai că partea din spate a corpului este de cal, și nu de leu. Prietenul lui Harry Potter, Sirius Black, avea un hipogrif, pe care îl chema „Buckbeak” („Țapul cu cioc”).



Kraken/Hidra – Monstru marin uriaș, cu nenumărate tentacule. Heracle a omorât un asemenea monstru, ale cărui „capete” creșteau la loc din gîtul alungit și mobil, cîte două pentru fiecare cap tăiat. Scylla era, de fapt, o hidră care i-a înșfăcat pe marinari de pe puntea corabiei lui Ulise. Vikingii mărturiseau că au văzut tentacule care se zvircoleau în mare pe mii și mii de metri pătrați. Ce au văzut ei este, de fapt, calmarul uriaș, despre care se spune că cel mai mare specimen recuperat (aprilie 2003) ar fi avut, la maturitate, un corp mai mare decît un autobuz! A fost numit *Mesonychoteuthis* sau „calmarul uriaș”. Nici un calmar uriaș nu a fost vreodată capturat în viață, însă mai mulți calmari morți au eșuat pe plaje.



Lamia – Patruped din Libia avînd corpul acoperit cu solzi, cap și sîni de femeie. Are copite, coadă de cal, iar picioarele din spate de pisică.



Makara – „Elefant-pește” monstruos din India. Din reprezentări, se pare că este vorba despre aceeași creatură ca Monstrul din Loch Ness. „Trompa” de elefant ar putea fi un gît lung, terminat cu un cap mic.

Manticora – Creatură roșcată din India ce seamănă cu leul, avînd cap de om, coamă de leu, coadă de scorpion, trei rînduri de dinți de fier și un glas melodios, ca de trompetă sau flaut. De obicei, este considerat a fi un tigru, însă eu cred că este, de fapt, un pavian.



Sirena/Tritonul – De la talie în sus arată ca oamenii, însă partea inferioară a corpului este de pește; legendele spun că tinjeau după un suflet. În realitate, legendele au pornit de la *dugong*, un mamifer oceanic din Indonezia, care are un corp neted, lucios și alungit, o coadă lungă de balenă și sîni (la femele) de femeie.

Minotaurul – Bestie feroce, avînd un corp puternic de bărbat și cap de taur carnivor. Exista unul singur, bastardul monstruos al reginei insulei Creta, Parsiphae, și al unui frumos taur alb. Regele Minos îl ținea în labirint, hrănindu-l cu oamenii care-i cădeau prizonieri. Minotaurul a fost ucis de Tezeu.



Naga (mascul)/**Nagini** (femelă) – Oamenii-șerpi din India. Ei arată ca oamenii de la brie în sus, iar în rest – ca niște șerpi uriași.



Pegas – Splendidul cal alb înaripat, care a țîșnit din gîtul gorgonei Medusa, atunci cînd Perseu i-a tăiat capul. Singurul care a reușit să-l imblinzescă și să-l călărească a fost Bellerophon.



Îl poți vedea în *Ciocnirea titanilor* (1981).



Pasărea Phoenix – Uneori numită *pasărea de foc*, arată ca un hibrid între un păun și un fazan, de culoarea flăcărilor (deși numele propriu-zis înseamnă „cel roșu ca purpura”). La fiecare 500 de ani, depune un singur ou într-un cuib de cedru parfumat, care izbucnește în flăcări, consumînd-o. Oul este astfel încălzit, iar cînd puiul iese din găoace, pasărea renaște din propria-i cenușă. Albus Dumbledore are o astfel de pasăre, numită „Faux”.

Ruhk (sau **Roc**) – Pasăre uriașă din Madagascar, care a devenit celebră grație poveștilor cu Sinbad și jurnalelor lui Marco Polo; se spune că este atît de mare, încît poate purta mai mulți elefanți în spate. În realitate, este vorba despre uriașa „pasăre-elefant” sau *vouron patra* (*Aepyornis maximus*), care nu zbura, avea pînă la 3,35 metri înălțime și cîntărea 498 de kilograme! Ouăle sale aveau o circumferință de 90 de centimetri, fiind mai mari decît cele de dinozaur; de fapt, sînt cele mai mari ouă din cîte au existat vreodată pe Pămînt. Această specie a fost exterminată de marinari în secolul al XVI-lea.



Salamandra – Inclusă între elementalii de foc, aceasta este o șopîrlă viu colorată sau un dragon mic care poate supraviețui flăcărilor. Considerată în mod eronat a fi veninoasă, ea poate chiar să stingă focul. Despre fibrele neinflamabile de azbest se spunea că ar fi fost „lînă de salamandră”. Acești amfibieni mici și colorați pe care noi îi numim *salamandre* hibernează în lemnul uscat al copacilor și adesea ajung în vatră, se trezesc la căldură și se tirăsc afară din butuci. Dacă se simt în primejdie, elimină un lichid inofensiv, cu aspect lăptos, care poate stinge un foc mic.

Șerpîi de mare – Una dintre nenumăratele varietăți de monștri marini uriași ce au corp de șarpe și despre a căror existență s-au înregistrat de-a lungul secolelor numeroase mărturii ale marinarilor. Unii dintre ei arată ca niște șerpîi gigantiști, țipari uriași sau limacși de mare imenși, ba chiar ca niște creaturi preistorice. Este posibil ca ei să fi fost confundați cu tentaculele calmarilor uriași. Deși există numeroase apariții confirmate, nici un specimen nu a fost vreodată recuperat.



Selchies – Oameni-focă din Scoția. Își pot schimba pielea de focă, devenind, în aparență, oameni normali, însă își păstrează sufletul animalic.



Sirenele – Acestea sînt înfățișate în mod diferit, uneori jumătate femeie, jumătate pasăre sau jumătate femeie, jumătate pește, alteori avînd corp de femeie, coadă de pește și picioare de pasăre. Vocile lor ispititoare îi ademeneau pe corăbieri în locuri primejdioase, unde aceștia își găseau moartea. Odiseu și-a salvat echipajul de la moarte,

astupîndu-le marinarilor urechile cu ceară. Se crede că acest cîntec al sirenelor este, de fapt, al privighetorii, auzit de pe mare în apropierea țărmului.

Sfinxul – Avea corp și labe de leu și cap, sini și brațe de femeie. Sfinxul din mitologia greacă mai avea și aripi de vultur, însă nu și în cea egipteană. Sfinxul a rămas celebru pentru ghicitoarea pe care o adresa călătorilor: „Ce merge în patru picioare dimineața, în două după-amiaza și în trei seara?”. Dacă răspundeau corect, își puteau continua drumul; dacă nu, îi devora. (Descifrează și tu ghicitoarea...)



Unicornul – Animal drăguț, alb, cu copitele despicate, care are un singur corn, drept sau spiralat, ce-i crește perpendicular în centrul frunții. Au existat mai multe „specii” diferite în momente și perioade diferite ale istoriei. Cea mai cunoscută dintre acestea este unicornul caprin („ce seamănă cu o capră”), reprezentat în renumite tapiserii din Renaștere. În realitate, aceștia erau animale adevărate, cărora le apăreau „mugurii” de corn printr-un proces secret, pe care l-am redescoperit în 1976.

Wyvern – Specie de dragon zburător, cu aripi de liliac și două picioare; în principiu, un pterodactil mai mare, precum *Quetzalcoatl*.



Lecția 4. „Creaturi ale întunericului scoase la lumină”

În 1975, eu și Morning Glory am început să verificăm adevărul care se ascunde în spatele legendelor despre ființele fabuloase. Intenționam să scriem o carte, care să se intituleze *Creaturi ale întunericului scoase la lumină* (sîntagmă folosită de Peter Beagle în minunatul său roman, *Ultima licornă*). Însă, odată ce am redescoperit secretul demult uitat al unicornului, am renunțat la ideea de a scrie cartea și am pornit în aventura magică de a readuce aceste ființe înapoi în lumea reală. Ceea ce m-a făcut să devin un vrăjitor în adevăratul sens al cuvîntului. Oricum, am continuat cercetările, drept pentru care îți prezint, de data aceasta mai pe larg, cîteva dintre ființele mele magice preferate; am realizat ilustrații ale fiecăreia.

Dragonii

Dragonul este monstrul primordial și arhetipal din mitologia vestică. Dragonii controlează toate cele patru elemente: există dragoni de peșteră fără aripi, dragoni zburători, dragoni marini și dragoni ce scot flăcări pe nări. Masculii sînt numiți „drakes” (gînsaci), iar femelele sînt „queens” (regine). În legende occidentale, toți dragonii au fost înfățișați ca reptile străvechi, feroce și înspăimîntătoare – simbolizînd puterea brută, de neîmblînzit și chiar ostilă a naturii. Dragonii sînt inteligenți, vicleni, nemiloși și lacomi. Patima lor este aceea de a aduna cît mai multe comori: aur, podoabe, arme și relicve fabuloase. Le string laolaltă în grămezi, apoi dorm pe ele, păzindu-le cu multă avaricie.

Dragonii cunosc graiul tuturor ființelor, iar picătura de sînge de dragon înghițită de eroii teutonilor, Siegfried, l-a făcut să înțeleagă graiul păsărilor și al animalelor. Înzeștrați cu personalități puternice, dragonii au și nume specifice, magice, care conferă putere celor care le învață. Nume precum *Vermithrax*, *Draco*, *Kalessin* sau *Smaug* au fost folosite în povești. Însă *Velociraptor*, *Tyrannosaurus Rex*, *Carnotaurus*, *Deinonychus* sau *Spinosaurus* sînt alte nume de dragoni din Limba Veche.

Dragonii înaripați sînt de două tipuri: cei cu patru picioare, care au în plus aripi de liliac sau aripioare crescute pe coastele extinse, și dragonii *wyvern*, cu două picioare, ale căror aripi ca de liliac au crescut în prelungirea membrelor din față. Aceștia seamănă atît de mult cu pterodactilii preistorici, încît acest lucru dă naștere unor speculații cu privire la supraviețuirea lor.

Există în Peninsula Malay o șopîrlă tîrîtoare de 25 de centimetri lungime, numită *Draco volens* („dragonul zburător”), ale cărei aripi cu nervuri seamănă cu aripioarele inotătoare. Trupurile îmbălsămate ale acestor animale erau transportate în Europa și expuse ca „pui de dragon” – dovadă de necontestat a existenței dragonilor zburători!

Deși sursele biologice ale legendelor cu dragoni includ, fără îndoială, șopîrlele uriașe, crocodilii și rămășițele fosilizate, cred că însemnările aparent autentice despre existența dragonilor în Europa medievală pornesc de la creaturile nevertebrate, precum Monstrul din Loch Ness. Cel puțin, această explicație ar acoperi toate acele relatări în care dragonul este numit *worm* („vierme”) sau *orm*. Totuși, în Africa mai există și *Mokele-mbembe*, care ar putea fi un veritabil dragon-reptilă!

Însă aceștia nu sînt decît bieții urmași ai unui ordin cîndva foarte puternic: cel al dinozaurilor sau *Archosauria* („reptilele dominante”). Timp de 150 de milioane de ani, acești adevărați dragoni au stăpînit lumea, sub orice formă și mod imaginabile – pînă cînd domnia lor s-a încheiat în mod neașteptat, în urma impactului dintre un asteroid uriaș și Pămînt. Însă aceste ființe puternice și inteligente, care au existat atîta timp, nu au putut dispărea pur și simplu peste noapte. Așa cum elfii, dispăruți de mult, sau „oamenii mici” continuă să trăiască sub formă de spirite pe Tărîmul Zinelor, tot astfel, sufletele dragonilor continuă moștenirea străveche pe Tărîmurile Dragonilor din Visare, influențînd memoria noastră colectivă, de-a lungul întregii existențe a mamiferelor.

*Tatzelwurm din Alpii Germaniei
de E. Topsell, 1607*



Draco volens

(„Dragonul zburător”)



Grifonul

Mitul grifonului datează de peste 5 000 de ani. Cuvîntul grifon provine, în toate limbile (franceză *griffon*, italiană *grifo*, germană *greiff*, engleză *griffin*), din grecescul *grypos* – „în formă de cîrlig” –, din cauza ciocului său de răpitor.

Grifonul are un loc privilegiat în arta și legendele vechilor sumerieni, asirieni, babilonieni, caldeeni, egipteni, micenieni, indo-iranieni, sirieni, sciți și greci. În heraldica europeană a Evului Mediu, grifonii sînt deseori reprezentați ca un simbol al vigilenței eterne, iar în astrologia străveche trăgeau carul în care se afla Soarele. Legenda spune că grifonii trăiau pe tărîmul dintre țara *Hiperboreenilor*, poporul vîntului de Nord din Mongolia, și ținutul locuit de *Arimaspieni*, trib din Sciția cu un singur ochi. Prada preferată a grifonului erau caii, iar dușmanii săi cei mai de temut erau Arimaspienii, care încercau mereu să pună mina pe vasele comori de aur păzite de grifoni.

Deși, de obicei, grifonul este descris cu aripi, cap și gheare de vultur și corp de leu, el nu se trage din vultur, ci din *lammergeier*, *gypaetus barbatus* („vulturul bărbos”), care are 1,20 metri lungime și o anvergură a aripilor de 2,74 metri. Puternicul – însă rar întîlnitul – *lammergeier* (al cărui nume german înseamnă „hoț de miei”, de la obiceiul său de a fura miei) trăiește pe crestele munților înalți din Europa de Sud, Africa și Asia. Există și un vultur sur (*Gyps fulvus*), care se găsește în Asia de Sud și în Africa de Sud.

Matthäus
Meyer.
1718



Hipocampusul

Mitul cal de mare sau *hipocampus* (care înseamnă în limba greacă „monstru al apei cu înfățișare de cal”) are capul și partea din față a corpului de cal, aripioare în loc de copite, iar partea din spate a corpului de pește. Mai este cunoscut drept cal de apă sau calul-țipar, constituind un subiect artistic preferat în Antichitatea greco-romană, mai ales în băile romane, unde este adesea reprezentat în mozaicuri. În mitologia romană, se spunea că hipocampusul era cea mai rapidă ființă a oceanului și, prin urmare, armăsarul preferat al lui Neptun, regele marilor.

În Scoția, calul de apă este numit *kelpie*. Dă tîrcoale prin riuri și alte ape curgătoare și, după ce îngăduie oamenilor care nu bănuiesc nimic să se urce pe el, se cufundă în apă, înecîndu-i. În Irlanda, aceeași ființă este cunoscută sub numele de *each-uisge* sau *aughisky*, sălășluiește în mări și lacuri și este mult mai periculoasă. După ce își scufundă victimele, le devorează. Dacă *aughisky* este călărit pe uscat, nu există nici un pericol; însă dacă acesta vede sau simte mirosul mării, călărețul este sortit pieirii.

Calul de apă mai poate fi identificat cu legendarul Monstru din Loch Ness și cu „rudele” sale, alți monștri ai lacurilor și șerpi de mare, care au fost întîlniți în zeci de



Konrad Gesner, 1551

locații din întreaga lume. Din profil, aceste ființe seamănă la cap și la gît cu un cal, fiind chiar numite de martorii oculari „cai de apă”.

Hipocampus este astăzi denumirea științifică a ciudatului peștișor cunoscut sub numele de căluț-de-mare, care poate ajunge la o lungime de maxim 20 de centimetri.



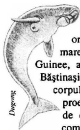
Sirena

Sirena – o fată frumoasă de la brîu în sus și pește de la brîu în jos – a fost întotdeauna una dintre creaturile preferate ale legendelor și poveștilor de dragoste. Nu a existat vreodată o perioadă sau un anumit loc în istoria navală în care marinarii să nu povestească despre sirenele pe care le-au întîlnit. Folclorul despre sirene este foarte străvechi și larg răspîndit, traversînd culturi, continente și secole. Acestea au fost denumite în multiple feluri – *sirene*, *selchies*, *tritonii*, *ondine*, *melusine*, *morgane*, *korrigans*, *lorelei*, *rusulki*, *nixies*, *neraide*, *naiade* și *ningyos*.

Sirena tradițională este seducătoare, dar și periculoasă. Ea întrușipează frumusețea și viclenia mării, dar mai ales a vadurilor și stîncilor de pe tîrm. Se spune că părul ei lung ar fi făcut din alge marine. Pentru un marinar, a vedea o sirenă e aproape întotdeauna un semn al dezastrului iminent – furtună, naufragiu sau inec. Sirenele trăiesc într-un regat pe fundul mării, condus de Neptun, și, prin cîntecele lor seducătoare, îi ispitesc pe corăbieri să sară în apă.

Sirena a fost considerată o ființă reală atît de către naturaliști, cît și de exploratori, care au relatat numeroase apariții de-a lungul secolelor. Pliniu cel Bătrîn (23-79 d.Hr.) a fost primul naturalist care a descris sirena în amănunt, în monumentală sa lucrare, *Istoria naturală*. La jumătatea secolului al XIX-lea, „sirenele” împăiate (un amestec de maimuță și pește, creat de taxidermiști japonezi) erau adevărate spectacole în Londra epocii victoriene. Cea mai renumită dintre aceste curiozități era „Sirena din Fiji”, adusă pe Broadway de către P.T. Barnum, în 1842.

Caracterul universal și viabil de care se bucură legenda sirenei sugerează o fărîmă de adevăr: un animal real care seamănă cu o sirenă de la o anumită distanță. Este vorba fie despre mamiferele din ordinul *Sirenia* (lamantin și dugong), fie despre *pinipede* (foca și leul de mare). La începutul anilor '80, pe coasta Noii Irlande, la nord de Noua Guinee, antropologii susțineau că au văzut un mamifer marin necunoscut. Băștinășii îl numeau *ri* sau *ilkai* și îl descriau ca avînd partea inferioară a corpului de pește, abdomen și cap de om, iar femelele – sîni destul de proeminenți. Cu alte cuvinte, o sirenă! Această identificare era întărită și de denumirea sa din limba *pidgin* (limbă mixtă folosită în relațiile comerciale maritime din Extremul Orient) – *pishmeri* („femeia-pește”).



În martie 1985, am organizat o expediție de scufundări în Noua Irlandă, pentru a identifica și a filma această ființă, *ri*. Am descoperit că *pishmeri* nu era altceva decât *dugong*-ul care trăiește în apele Indo-Pacificului, un mamifer rar din ordinul Sirenia, al cărui comportament este necunoscut de către biologii marini.

Unicornul

Din întinericul Evului Mediu, legenda unicornului („un singur corn”) a apărut ca un far strălucitor, simbolizând frumusețea, forța, grația și puritatea. Physiologus îl descrie astfel: „Este un animal mic, ca un minz, însă extrem de feroce, cu un corn în mijlocul frunții...”. Este reprezentat în mod constant pe tapiseriile medievale și pe gravurile în lemn de culoare albă, avînd copitele despicate, coada stufoasă, cioc de țap, coamă mătăsoasă și unduioasă și smocuri de păr pe partea din spate a picioarelor.

Intrucît aceste trăsături sînt caracteristice și țapilor, unicornul medieval mai este numit unicornul *caprin* („ca o capră”), pentru a-l putea distinge de unicornul *taurin* (care seamăna mai mult cu un taur) din Epoca de Bronz, de *unicornul-arete* (care seamăna cu un berbec) din Epoca de Fier sau de imaginarul unicorn *cabalin* din vremurile moderne (care seamănă mai mult cu un cal).

Un animal este unicorn doar dacă unicul său corn crește în mijlocul frunții. Pe măsură ce acesta se dezvoltă, cornul median modifică forma capului, mărinde cutia craniană și afectînd glandele pineală și pituitară. Unicornul crește, devine mai inteligent, mai charismatic și mult mai capabil de a se apăra cu îndrăjire împotriva animalelor de pradă. Este un deosebit conducător și apărător al turmei. Unicornul a devenit astfel simbolul nobleței și, mai tirziu, al divinității; Physiologus îl identifică în mod alegoric cu Iisus Hristos.

Cornul de inorog avea o valoare deosebită, fiind considerat antidot împotriva otrăvii. Proprietățile sale medicinale erau nenumărate, iar puțină pulbere de corn presărată într-o mincare sau o băutură suspectă neutraliza efectele oricărui tip de otrăvă. Una dintre cele mai renumite legende despre unicorn este aceea a „purificării apei”, în care el curăță o fîntină sau un izvor de tot ce este impur, înmuindu-și cornul magic în apă.

Deși sînt deosebit de rari, unicornii au existat de mai bine de 4 000 de ani. Ei erau creați după o formulă secretă păzită cu multă grijă și cunoscută doar de cîteva triburi din nordul Africii și din Orientul Mijlociu. Acest secret a fost pierdut timp de secole, pînă ce eu și Morning Glory l-am redescoperit în 1976 și am creat apoi cîteva unicorni vii la începutul anilor '80. Lancelot, primul unicorn caprin după mai bine de 400 de ani, s-a născut în Ostara în 1980 și a devenit mai apoi vedeta Circului Ringling Brothers/Barnum & Bailey.



Secțiunea a V-a. Vrăjitorii în istorie

Vrăjitorii au existat dintotdeauna, de-a lungul întregii istorii și în fiecare cultură a lumii – deși rareori existau în număr mare într-o anumită perioadă. Cea mai veche dintre profesiile legate de vrăjitorie este, fără îndoială, cea de șaman. Cele mai vechi picturi rupestre – care datează de aproximativ 20 000 de ani, de la ultima mare eră glaciară – îi înfățișează pe șamani alături de animale (probabil că au fost pictate chiar de aceștia). Șamanii au fost primii artiști, primii meșteșugari, primii muzicieni, primii naturaliști, primele „moașe”, primii vindecători și primii magicieni. Tot ei au fost primii care au pornit în călătorii spirituale în afara corpului lor, explorând tărimurile ascunse ale magiei, ale Visării și ale inconștientului. Astfel, șamanii din era glaciară și Epoca de Piatră au devenit strămoșii tuturor vrăjitoarelor și vrăjitorilor.

Mai mult decât în orice altă profesie, numele și faptele multor vrăjitori au fost consemnate și transmise până la noi. Chiar și atunci când datele istorice s-au pierdut, legendele lor au dăinuit în mitologie. Iată o listă cronologică a câtorva vrăjitori deosebit de renumiți, care au rămas în istorie. Această continuitate coincide cu școlile de vrăjitorie și cu învățăturile transmise prin intermediul unei serii de grimoare, precum cel de față. Numeroși vrăjitori se considerau reîncarnări ale măștrilor dinaintea lor. Această listă se încheie cu secolul al XVIII-lea, dar continuă în secțiunea următoare cu vrăjitorii moderni. Pentru cei al căror nume este scris cu litere îngroșate am inclus și o mică biografie.

„Vulpea șireată” (cca 25 000 î.Hr.)
Cham-Zoroastru (cca 745 î.Hr.)
Imhotep (2635-2595 î.Hr.)
Dedi din Dedsnefru (cca 2500 î.Hr.)
Moise (1668-1548 î.Hr.)
Asclepios (cca 1600 î.Hr.)
Solomon (970-928 î.Hr.)
Lao Zi (între 600 și 300 î.Hr.)
Zarathustra (628-551 î.Hr.)
Pitagora (580-500 î.Hr.)
Aristotel (384-322 î.Hr.)
Arhimede (287-211 î.Hr.)
Virgiliu (70-19 î.Hr.)
Maria evreica (secolul al III-lea d.Hr.)
Apollonius din Tyana (cca 30-96 d.Hr.)
Simon Magus (infl. 20-50 d.Hr.)
Apuleius (cca 124-180 d.Hr.)
Zosimos din Panopolis (cca 250-300 d.Hr.)
Iamblichos (cca 250-330 d.Hr.)

Hypatia din Alexandria (370-415)
Merlin (cca 440-520 ?)
Gwydion (secolul al VI-lea)
Arthepius (secolul al XII-lea)
Michael Scot (1175-1235)
Albertus Magnus (1206-1280)
Roger Bacon (1214-1294)
Honorius III (papă, 1216-1227)
Raymundus Lullus (1232-1315)
Petru de Abano (cca 1250-1310)
Nicolas Flamel (1330-1418)
Abramelin Magul (1362-1460)
Leonardo da Vinci (1452-1519)
Johannes Trithemius (1462-1516)
Heinrich C. Agrippa (1486-1535)
Paracelsus (1493-1541)
Nostradamus (1503-1566)
John Dee (1527-1608)
Giordano Bruno (1548-1600)

...
 Giovanni B. della Porta (1538-1615)
 Simon Forman (1552-1611)
 Edward Kelly (1555-1597)
 Thomas Harriot (1560-1621)
 Sir Francis Bacon (1561-1626)
Robert Fludd (1574-1637)
 William Lilly (1602-1681)

Johann Rudolf Glauber (1604-1668)
 John „Aholiab” Dimond (1679-17??)
 Benjamin Franklin (1706-1790)
Saint-Germain (1707?-1784?)
 Giacomo Casanova (1725-1798)
 Alessandro Cagliostro (1745-1795)

Viața vrăjitorilor celebri

Nu am avut cum să prezint aici biografiile tuturor celor din lista de mai sus, în schimb am încercat să mă concentrez asupra câtorva dintre cei mai importanți și mai influenți vrăjitori de-a lungul secolelor, pe care aș vrea să îi cunoști. Dacă dorești să afli mai multe despre acești strămoși fascinanți, vei găsi mai multe informații pe internet.

Imhotep (2635-2595 î.Hr.)

Numeroase persoane cunosc numele lui *Imhotep* din filmele despre mumia readusă la viață. Acesta a fost considerat o figură mitică până la sfârșitul secolului al XIX-lea, însă Imhotep a existat cu adevărat. Venerat ca un zeu, Imhotep a fost primul vrăjitor din istorie, despre care avem, poate, cele mai multe informații. El a fost primul medic din lume, fiind totodată preot, scrib, înțelept, poet, astrolog și vizir în timpul domniei marelui faraon Djoser (care a domnit între anii 2630 și 2611 î.Hr.), cel de-al doilea rege din a treia dinastie egipteană. Este posibil ca Imhotep să fi slujit patru faraoni. Printre titlaturile sale se numără: „Cancelar al regelui”, „Primul după rege”, „Administrator al casteiului”, „Cel de viață nobilă”, „Mare Sculptor” și „Mare Timplar”. De asemenea, era și Marele Preot al Heliopolisului, capitala religioasă a Egiptului.

Imhotep este și primul maestru arhitect al cărui nume ne este cunoscut. El a construit prima piramidă – complexul de piramide în trepte al lui Djoser, de la Saqqara, care este și astăzi una dintre cele mai strălucite minuni arhitecturale ale lumii antice.

Imhotep a trăit 60 de ani (considerată pe atunci o vîrstă înaintată) și a murit sub domnia faraonului Huni, ultimul domnitor al dinastiei. Se crede că mormîntul său încă nedescoperit se află la Saqqara, lângă piramida în trepte.

Cele mai cunoscute scrieri ale lui Imhotep sînt textele sale de medicină. Este considerat a fi autorul *Papirusului Edwin Smith*/*Edwin Smith Papyrus*, în care sînt descriși peste 90 de termeni de anatomie și 48 de leziuni. De asemenea, este posibil să fi fondat o școală de medicină în Memphis, rămînînd celebru timp de 2 000 de ani.

Moise (1668-1548 î.Hr.)

Deși *Moise* este cunoscut mai ales pentru faptul că a împărțit lumii Cele Zece Porunci și i-a călăuzit pe copiii lui Israel, scoțîndu-i din Egipt, în timpul Exodului (1628 î.Hr.), el a rămas celebru mai ales pentru faptul că i-a învins pe magicienii de la curtea faraonului în cadrul primei întreceri magice relatate vreodată. Moise și fratele său, Aaron, s-au înfățișat dinaintea faraonului pentru a-i cere acestuia să-i elibereze pe sclavii evrei. Fiind provocat de către faraon să „facă o minune”, Aaron și-a aruncat toiagul pe jos,



transformându-l într-un șarpe. Apoi faraonul i-a chemat pe vrăjitorii Egiptului. Fiecare dintre ei și-a aruncat toiagul, care s-a transformat, de asemenea, în șarpe. Însă șarpele lui Aaron i-a înghițit pe ai celorlalți vrăjitori (*Ieșirea* 7, 9-12). Întrucât faraonul nu s-a arătat deloc impresionat, Moise a abătut zece molime cumplite asupra Egiptului.

Moise și evreii au fugit din Egipt și au ajuns pe țărmul Mării Roșii, urmăriți indeaproape de armata faraonului. „Iar Moise și-a întins mina sa asupra mării... și s-a făcut marea uscat, că s-au despărțit apele. Și au intrat fiii lui Israel prin mijlocul mării, mergând ca pe uscat, iar apele le erau perete, la dreapta și la stînga lor” (*Ieșirea* 14, 21-22).

Cînd și-au instalat tabăra în deșert, Moise a izbit o stîncă, din care a început să curgă apă, cu care poporul său și-a potolit setea. Cînd au fost otrăviți de vipere, el a încolăcit un șarpe de aramă în jurul toiagului său, care a alungat toți ceilalți șerpi.

În Evul Mediu, Moise își cîștigase reputația de magician puternic. Se spune că termenul *moses*, în accepțiunea sa ezoterică egipteană, înseamnă „Inițiat în tainele Școlilor de Încelepciune, care propovăduiește neștiutorilor voința zeilor și misterele vieții”. Legenda spune că Moise a fondat o școală secretă de magie, numită *Misterele din Tabernacol* („Taina Cortului”). Despre primele cinci cărți ale Bibliei (*Pentateuh*), cunoscute de evrei drept *Tora* („Lege”), se presupune că ar fi fost scrise de Moise însuși. Regulele și instrucțiunile întocmite cu grijă, despre care se credea că au rol de alegorii și al căror simbolism era descifrat de Misterele Tabernacului, constituie Cabala evreiască – considerată de numeroși magicieni drept sistemul de bază al oricărei forme de magie.

Asclepios (cca 1600 î.Hr.)

Imaginea medicului în lumea occidentală provine de la zeul sănătății din mitologia greacă, părintele medicinei, *Asclepios*, adesea cunoscut sub numele său roman – mult mai familiar –, *Esculap*. Conform celor mai vechi scrieri (cca 1500 î.Hr.), Asclepios ar fi fost fiul zeului Apollo și al nimfei Coronis. Chiron, centaurul înțelept, l-a învățat pe Asclepios știința chirurgiei, cum să folosească leacurile, elixirurile dragostei și incantațiile. Zeița Atena i-a oferit o licoare magică preparată din singele gorgonei Medusa. Prin aceste daruri, Asclepios depășea limitele cunoașterii umane.

Asclepios a locuit în Tricca, în Tesalia (țară renumită pentru vrăjitoarele sale). Atunci cînd asupra locuitorilor acestui oraș s-a abătut ciuma, Asclepios i-a sfătuit să meargă prin țară, să strîngă toți șerpii pe care-i găsesc și apoi să lea dea drumul pe sub casele și hambarele lor. Șerpii devorau toți șobolanii ai căror purici erau purtătorii ciumei. Obiceiul de a lăsa șerpii să trăiască printre oameni s-a împămîntenit în toată Grecia, Creta și, mai târziu, în Roma.

Totuși, Asclepios a întrecut limita atunci cînd l-a readus la viață pe vînătorul Orion, după ce acesta fusese ucis de un scorpion. Această faptă l-a jignit pe Hades, Zeul Morților, care i-a cerut ajutorul fratelui său, Zeus, care i-a doborât pe amîndoi cu un trăsnet nimicitor. Însă, ca un semn de recunoștință pentru tot binele făcut de Asclepios omenirii, Zeus l-a așezat printre stele, transformându-l în constelația *Ophiuchus* (Purtătorul de Șerpi).

Asclepios a devenit simbolul vindecătorului atît în societatea Greciei antice, cît și în Imperiul Roman de mai târziu. Doctorii erau considerați urmași ai lui Asclepios. Simbolul său, *caduceul* – un toiag pe care este încolăcit un șarpe –, a rămas pînă în ziua de azi emblema profesiei de medic.



Solomon (970-928 î.Hr.)

Solomon a fost rege al Israelului și cel care a construit Marele Templu (din Ierusalim). Renumit pentru înțelepciunea, bogăția și domnia sa îndelungată și înfloritoare, Solomon a intrat în legendă ca maestru vrăjitor, care controla toți demonii prin puterea inelului său magic. Se spune că s-a folosit de aceștia la construcția Templului. De asemenea, i-a fost atribuit textul *Cheia lui Solomon*, dar și alte scrieri magice. Datorită numeroaselor sale căsătorii politice cu femei de alte naționalități, Solomon a fost influențat de cultura și practicile religioase ale acestora. De asemenea, vizitele demnitarilor străini – dintre care cea mai renumită este regina din Saba – au avut o influență puternică asupra Ierusalimului și a familiei regale.

Conform învățărilor evrei talmudici, Solomon stăpânea și misterele Cabalei. El a fost, de asemenea, alchimist și necromant (prezicea viitorul comunicând cu morții). Legende talmudice pretind că ar fi stăpinit animalele sălbatice, păsările, demonii și spiritele, de la care a primit o bună parte din înțelepciunea sa.

Solomon era numit *Sulaiman* de către arabi, care îl considerau cel mai mare vrăjitor al tuturor timpurilor. *Coranul* islamicilor relatează că stăpânirea graiului tuturor animalelor i-a permis regelui Sulaiman să reunească sub comanda sa pe toți oamenii, toate păsările și *djinii* (spirit binefăcător sau răufăcător în miturile religiei musulmane) – în special pentru a-și realiza proiectele sale ambițioase și exigente de construcție.

Lao Zi (în perioada 600-300 î.Hr.)

Anul nașterii lui *Lao Zi* nu este cunoscut. Există diferite legende, dar învățații situează data nașterii sale undeva între 600 și 300 î.Hr. Lao Zi este considerat autorul scrierii *Tao-Te Ching* (*tao* înseamnă „calea vieții”, *te* – „acțiunea dreaptă a vieții”, iar *ching* – „text” sau „scriere clasică”). Lao Zi nu era numele său adevărat, ci un titlu onorific ce semnifica „Bătrîn Maestru”. Lao Zi considera că viața omului, ca orice altceva din Univers, este influențată neîncetat de forțe exterioare. El socotea că „simplitatea” este cheia adevărului și a libertății. Lao Zi și-a încurajat ucenicii să observe și să caute cunoașterea în legile naturii, să-și dezvolte intuiția și să-și întărească propriile puteri, folosindu-le pentru a duce o viață în spiritul iubirii și nu al violenței. Sfaturile înțelepte ale lui Lao Zi i-au atras numeroși adepți, însă el a nu a vrut să-și aștearnă ideile în scris. Considera că, încredințate hîrtiei, cuvintele se puteau transforma în doctrine categorice. Lao Zi voia ca filozofia lui să rămână o cale naturală de a trăi în bunătate, seninătate și respect. Lao Zi nu a întocmit nici un cod strict de comportament. El credea că acesta trebuie să fie guvernat de instinct și conștiință.



Legenda spune că Lao Zi, mîhnit spre sfîrșitul vieții de răutatea oamenilor, a plecat în deșert călare pe un arni (bivol indian), lăsînd în urmă civilizația. Cînd a ajuns la ultima poartă din marele zid ce apăra regatul, paznicul l-a convins într-un sfîrșit să lase în scris posterității principiile filozofiei sale. Rezultatul constă în cele optzeci și unu de maxime ce alcătuiesc *Tao-Te Ching* – cel mai tradus text clasic din lume, după Biblie.

Zarathustra (628-551 î.Hr. ; după unii, cca 1300 î.Hr.)

Numit *Zoroastru* în limba greacă, *Zarathustra* s-a născut în Iran și a devenit un mare profet, profesor, preot și vrăjitor. Conform legendei, a fost discipolul unui mare vrăjitor, pe nume Agonaces. Zarathustra a întemeiat religia ce îi poartă numele și care dăinuie și

În zilele noastre, cu precădere în comunitatea parșilor din India. Freddy Mercury, unul dintre membrii formației Queen, era adeptul religiei zoroastrice. Potrivit învățăturii lui Zarathustra, există două divinități principale: Ahura Mazda, ce întruchipează Lumina și Binele (simbolul său era focul), și Ahriman, ce reprezintă Întunericul și Răul. Aceste două forțe se află într-un conflict permanent – atât în Univers, cât și în sufletul omului. Însă oamenii dispun de liberul-arbitru, așa încât binele va triumfa în cele din urmă.

Zarathustra a susținut, printr-un mesaj adresat tuturor oamenilor, egalitatea acestora, indiferent de rasă, sex, clasă socială sau naționalitate. El insista asupra faptului că liderii trebuie să fie „aleși”, plantind sămânța democrației. Mesajul său atât de simplu este inclus într-o cântăce de 17 cintece sau imnuri, intitulată *Gathas*. Învățăturile cosmice ale lui Zarathustra au fost susținute și puse în practică de preoții numiți *magi*, de la numele cărora provin și cuvintele „magic” și „magician”. Renumiți astrologi și vrăjitori, magii au fost persecutați în timpul Imperiului Persan, în jurul anului 500 î.Hr. În zilele noastre, 70% din cei 40 000 de parși din lume trăiesc în Bombay (India).

Pitagora (580-500 î.Hr.)

Filozof grec și matematician, *Pitagora* a fost unul dintre cei mai influenți vrăjitori ai Antichității. Se presupune că a fost discipolul unui vrăjitor scit, pe nume Abaris.

Născut pe insula grecească Samos, Pitagora s-a mutat în Crotona, oraș-stat grecesc din sudul Italiei, în jurul anului 530 î.Hr. Acolo a întemeiat o comunitate și o școală pentru mistici, care urmăreau să dezlege prin matematică misterele Universului – așa cum fac fizicienii în zilele noastre. Pitagora a descoperit că Pământul se rotește în jurul propriei axe, determinând succesiunea zilelor și a nopților, postulând totodată că distanța dintre planete corespunde intervalelor muzicale.

Totuși, învățăturile sale nu țin doar de domeniul științific, ci și de cel al eticii, religiei și misticii. El credea într-o formă de reîncarnare în continuă evoluție, numită *metempsihoză* sau transmigrarea sufletelor, prin care acestea progresează sau regresează, reîncarnându-se în animale sau oameni, în funcție de ceea ce învață și de modul în care se comportă în fiecare viață. Datorită acestei concepții, pitagoreicii erau vegetarieni și practicau ritualuri de purificare, pentru a se reîncarna într-o viață mai bună. Pitagora era foarte charismatic, iar legendele îi atribuie abilități și isprăvi supraomenești.



Arhimede (287-212 î.Hr.)

Arhimede era un geniu inventator, la fel ca și Leonardo da Vinci. S-a născut și a trăit în Siracuză (Sicilia). Probabil a studiat în Alexandria (Egipt), cu adepții lui Euclid. A elaborat principiile tuturor mecanismelor de bază, în special pe cele ale pîrghiei. El a fost cel care a spus: „Dați-mi un punct de sprijin și voi urni Pământul din loc”. Arhimede a inventat scripetele compuse, șurubul fără sfîrșit, planetariul și chiar principiul hidrostaticii. Considerat cel mai mare om de știință al Antichității, precum și unul dintre cei mai mari matematicieni din toate timpurile, a fost supranumit „părintele calculului integral”.

Arhimede a descoperit că volumul se poate calcula în funcție de cantitatea de lichid dislocuit, în urma unei povești celebre :



fiind rugat de rege să verifice dacă o coroană pe care o comandase era din aur curat sau un aliaj mai ieftin, Arhimede a avut o revelație atunci când s-a băgat în cadă și apa s-a revărsat pe dinafară. Ajungând la concluzia că obiectele dislocă apa în funcție de volumul și nu de greutatea lor și că volumul de apă dislocuit de coroană ar putea fi comparat cu cel al unei greutăți egale de aur curat, Arhimede a sărit din cadă și a pornit spre palat, alergând dezbrăcat pe străzi și strigând „Evrika !” („Am găsit !”).

Arhimede a inventat mașini de război pentru a-i ajuta pe locuitorii Siracuzei să se apere împotriva romanilor. Printre invențiile sale se numără catapulta și oglinzile cu care a incendiat corăbiile romane. În ciuda metodelor sale strălucite de apărare, romanii au distrus zidurile și au cucerit orașul. Arhimede a fost ucis de un soldat roman, care nici măcar nu știa cine era.

Apollonius din Tyana (cca 30-96 d.Hr.)

Apollonius Tyaneus a fost cel mai mare vrăjitor al secolului I. Francis Barrett l-a declarat „una dintre cele mai extraordinare persoane din toate timpurile”. A fost martorul domniilor a unsprezece împărați romani. Născut la Tyana, în Asia Mică, Apollonius a fost educat în Tarsus și la Templul lui Esculap din Aegae (vechea capitală a regiunii Macedonia). La vârsta de 16 ani a devenit un susținător al ideilor lui Pitagora, de la a cărui disciplină nu s-a abătut pentru tot restul vieții. Însotit de cunoaștere, a vizitat numeroase țări din est.

Conform legendei, acesta făcea minuni și reforma credințele religioase oriunde mergea. La ospete, îi uimea pe invitați, făcând să apară la porunca sa tot felul de mâncăruri exotice. Statuile prindeau viață, iar figurile din bronz coborau de pe pedestalele lor și făceau treburile servitorilor. Vasele de aur și argint – și servitorii – dispăreau într-o clipită cu tot ceea ce conțineau. Se spune chiar că ar fi readus la viață o fetiță.

La un moment dat, Apollonius a fost adus în fața împăratului Domițian (care a domnit între anii 81 și 96 d.Hr.), la Roma, fiind acuzat că ar fi vrăjitor. Răspunsurile sale la întrebările acuzatorilor au fost atât de înțelepte, încât împăratul l-a achitat. Moartea lui Apollonius rămâne un mister. Mulți oameni nici măcar nu știau că a murit, iar unii nu credeau. Un templu a fost ridicat în Tyana și închinat lui, iar în alte temple se găseseră statui ce îl reprezintă.



Simon Magus (celebru în special între anii 20 și 50 d.Hr.)

Simon Magus („Simon Magul”) a fost un magician remarcabil ce a trăit în Sumeria în aceeași perioadă cu Iisus. Este menționat în *Faptele Sfinților Apostoli* 8, 9-24, și chiar creștinii admiteau că făcea, într-adevăr, minuni. Faima lui s-a răspândit în toată lumea și avea adepți de toate națiile. Unii chiar credeau că el, și nu Iisus, era adevăratul Mesia. Presupus discipol al unui vrăjitor numit Dosithesus, Simon a devenit inițiatorul primului (probabil) cult religios *gnostic* (din grecescul *gnosis*, „cunoaștere”), căutarea spirituală a înțelepciunii divine. Scriitorii primei Biserici Creștine l-au considerat primul eretic, „Părintele ereziilor”. Totuși, adepții săi îl numeau în diferite moduri : Primul Eon, Originea, Întia manifestare a divinității primordiale, Cuvîntul, Sfîntul Duh și Atotputernicul.

Simon a fost botezat în comunitatea primilor creștini, în speranța de a-și spori puterile magice și influența. Ulterior, a participat adeseori la „confruntări magice” cu Petru, pentru a stabili care dintre ei avea o putere mai mare. În *Faptele lui Petru și Pavel* se spune că Simon a făcut un șarpe de alamă să se miște, statuile să ridă, iar el a reușit să

leviteze – însă nu a putut învia morții. Într-o demonstrație în fața împăratului Nero, el a levitat în Forumul roman, însă rugăciunile lui Petru și Pavel (așa pretindeau aceștia) l-au făcut să cadă; a fost grav rănit și a murit la puțin timp după aceea. Dușmanii săi invocau acest lucru ca o dovadă a asocierii lui cu demonii. Artele sale magice au fost continuate de discipolii săi, simonienii. Gnosticii de mai târziu practicau și ei magia și vrăjitoria.

Hypatia din Alexandria (370-415 d.Hr.)

Hypatia era fiica lui Theon, ultimul custode al Muzeului din Alexandria. Era bibliotecară la celebra bibliotecă din acest oraș, fiind vestită pentru înțelepciunea sa, mai ales în domeniul astronomiei. A scris *Canonul astronomic*, precum și un comentariu la opera lui Apollonius, *Comicele*. Hypatia era pe cît de elocventă și clară în vorbire, pe atît de chibzuită și respectuoasă în orice făcea. Înfășurată în pelerina de filozof, străbătea centrul orașului recitînd în public, din operele lui Platon și Aristotel sau din lucrările oricărui alt filozof, celor care doreau să asculte.

Hypatia era o femeie frumoasă și zveltă, însă era de asemenea castă, rămînînd fecioară pentru todeauna. Tot orașul o adora, însă Hypatia era femeie și păgînă într-o lume creștină din ce în ce mai *misogină*. Cyril, noul episcop, îi invidia atît de mult frumusețea, inteligența, înțelepciunea și renumele, încît a pus la cale să fie ucisă într-un mod cît se poate de crunt. În primăvara anului 415, mai mulți călugări creștini au încolțit-o pe stradă, au omorît-o în bătaie și i-au tirat trupul într-o biserică, unde i-au jupuit carnea de pe oase cu niște cochilii ascuțite de stridii și i-au împrăștiat rămășițele prin tot orașul. Apoi au dat foc mării biblioteci – o tragică pierdere pentru civilizație.

Merlin (Emrys Myrddhin Ambrosias) (cca 440-520 ?)

Probabil cel mai vestit vrăjitor din legendele din Vest, *Merlin* este cunoscut înainte de toate pentru faptul că a fost îndrumătorul din copilărie și, ulterior, sfătuitoarea regelui Arthur (465-537). Orfan de tată, se spunea că ar fi fost născut de un demon; de mic, a fost adus la curtea regelui Vortigern, la sfatul magicienilor curții. Vortigern adusese în Anglia mercenari saxoni, pentru a se apăra împotriva picților și a celților insulari. Saxonii preluaseră controlul asupra teritoriului, iar Vortigern încerca să construiască o fortăreață pentru a-și apăra regatul. Însă construcția se tot năruia, iar sfinții lui Vortigern i-au spus acestuia că numai singele unui băiat orfan de tată ar putea ajuta. Însă Merlin a ghicit că instabilitatea fortăreței se datora unei acumulări de apă subterană, care a fost descoperită odată ce au început săpăturile. Acest fapt i-a adus faima de profet.

La vreo zece ani mai târziu, după moartea lui Vortigern și încoronarea lui Uther Pendragon, Merlin a aranjat nașterea lui Arthur, deghizîndu-l pe Uther în soțul lui Ygraine, regina din Cornwall, pe care Uther a sedus-o și a lăsat-o însărcinată. După nașterea lui Arthur, Merlin l-a adoptat și i-a fost dascăl. După moartea lui Uther, Merlin a pus la cale întrecerea „sabiei din stîncă”; după ce Arthur a scos sabia, a devenit regele Angliei. Merlin, care avea atunci peste 40 de ani, a ajuns vrăjitorul Curții. Se spune că ar fi creat Ordinul Cavalerilor Mesei Rotunde.

La bătrînețe, Merlin a fost fermecat de vrăjitoarea Nimuë, care i-a furat arta și a întors-o împotriva lui, ținîndu-l captiv – se



spune – într-o peșteră de cleștar, într-o pădure de mărăcini sau într-un stejar, unde se crede că trăiește și acum, așteptând clipa în care va fi din nou nevoie de el.

Nicolas Flamel (1330-1418)

Nicolas Flamel, născut în Pontoise (Franța), a devenit un librar de succes și un filantrop renumit. Într-o perioadă în care majoritatea oamenilor erau analfabeți, el a făcut avere fiind scrib de profesie. Împreună cu soția sa, Pernelle, a creat cămine cu venit redus pentru cei săraci, a înființat spitale fără plată și a făcut donații pentru biserici și cimitire. Flamel studia, de asemenea, alchimia, petrecându-și mare parte din timp căutând Elixirul Vieții și Piatra Filozofală, care transforma orice metal în aur. Într-o noapte, i s-a arătat un înger care i-a spus că va primi o carte misterioasă. Puțin timp după aceea, un străin i-a oferit un manuscris vechi, *Cartea sacră a lui Avraam Evreul*. Nicolas și Pernelle și-au petrecut următorii 21 de ani descifrând-o. Conform jurnalului său, în 1382 Flamel a scris că transformase „plumbul fără valoare în aur curat”. În ultimii ani din viață, Flamel a scris despre alchimie; a murit în 1418. *Cartea sacră a lui Avraam Evreul* nu a mai fost văzută de atunci.



Abramelin Magul (1362-1460)

Abraham (Avraam) s-a născut, probabil, în Mainz (Germania), însă a călătorit foarte mult, prin Austria, Ungaria, Grecia, Palestina și Egipt. La Arachi, pe malul Nilului, un învățat pe nume Abra-Melin l-a inițiat în tainele magiei. Odată întors la Würzburg (Germania), și-a schimbat numele în *Abramelin* și a început cercetările în domeniul alchimiei. El pretindea că toate cunoștințele sale de magie i-au fost furnizate de îngeri, care i-au spus cum să stărnească furtunile și cum să invoce și să imblânzească demonii, transformându-i în slujitorii săi personali. El spunea că toate lucrurile din lume au fost create de demoni, care ascultau de poruncile îngerilor, și că fiecare om are câte un înger și un demon numai ai lui.

Legenda spune că Abramelin a format o cavalerie de 2 000 de spirite pentru Friedrich, elector al Saxoniei. De asemenea, se spune că l-ar fi ajutat pe un conte de Warwick să evadeze din închisoare, dar și pe Antipapa Ioan al XXIII-lea (1410-1415), pe care l-a salvat de judecata Consiliului din Konstanz. La vîrsta de 96 de ani, a întocmit renumita lucrare *Cartea magiei sacre a lui Abramelin Magul* – trei cărți scrise inițial în ebraică, în anul 1458, pe care le-a lăsat moștenire fiului său, Lamech. Aici specifica detaliile invocării forțelor îngerilor și prezenta o serie de ritualuri care necesitau șase luni pentru a fi puse în practică.

Leonardo da Vinci (1452-1519)

Leonardo a fost cel mai mare vrăjitor al Renașterii italiene. Contribuțiile aduse de el omenirii sînt nemaipomenite – atît în calitate de artist, cît și de inventator, scriitor și mare gînditor. Caietele sale dezvăluie faptul că acesta cerceta și examina orice lucru cunoscut din Univers, iar unele picturi ale sale (în special *Mona Lisa* și *Cina cea de Taină*) se numără printre cele mai renumite opere de artă din lume.

Leonardo a transformat fiecare subiect pe care l-a studiat într-un domeniu de cercetare științifică. A studiat anatomia omului pentru a



putea desena mai bine corpul uman ; a studiat botanica și geologia pentru a reprezenta cu mai multă precizie plantele și peisajele. A devenit geolog, fiziolog, astronom și inginer mecanic. Numeroasele mașinării și invenții pe care le-a conceput reprezintă minuni ale ingineriei – inclusiv renumitele sale schițe ale *ornitopterului*, aparatul de zbor cu aripi mobile. Mii de pagini de desene și notițe pe care ni le-a lăsat transmit o nouă viziune asupra unității pe care Leonardo urmărea să o ofere lumii. El spunea despre știință că este „cunoașterea lucrurilor posibile din viitor, prezent și trecut”. Multe dintre textele sale sînt scrise în oglindă și este renumit pentru introducerea de simboluri codate în picturile sale.

Agrippa (1486-1535)

Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim a fost un mistic și alchimist german. Născut în apropiere de Köln, a urmat atît cursuri de medicină, cît și de drept. În 1506, înainte să împlinească vîrsta de 20 de ani, a întemeiat la Paris o societate secretă, dedicată astrologiei, magiei și Cabalei, și a devenit secretar al curții Sfîntului Împărat al Romei. A predat cursuri de ocultism la universitatea franceză din Dole, unde și-a amenajat un laborator, în speranța de a obține aur. În următorii zece ani a călătorit prin Europa, cîștigîndu-și existența din alchimie și purtînd discuții cu învățați umaniști importanți. Alungat din Köln de Inchiziție, Agrippa și-a deschis un cabinet medical în Geneva, iar în 1524 a devenit medicul personal al reginei-mamă, la curtea regelui Francisc I din Lyon. Cînd regina-mamă a renunțat la serviciile sale, s-a mutat la Anvers, însă a fost ulterior exilat, întrucît practica medicina fără licență. Agrippa a devenit mai apoi cronicar la curtea lui Carol al V-lea.



Agrippa a scris pe teme foarte variate, inclusiv despre căsătorie și tehnici de luptă, însă cea mai importantă lucrare a sa rămîne *De occulta philosophiae*, operă în trei volume care apără „filozofia ascunsă” sau magia și care se inspiră din diferite tradiții mistice – alchimie, astrologie și Cabala. Această carte a avut un impact profund asupra dezvoltării magiei în Vest. Agrippa a studiat și astrologia, artele divinatorii, numerologia și puterile pietrelor și ale cristalelor. Se spunea că practica necromanția, că invocă diferiți demoni, că ar fi găsit Piatra Filozofală și chiar că ar fi ajuns în Lumea Nouă. Avea cunoștințe de drept, teologie, medicină și filozofie, vorbea opt limbi și a fost supranumit Omul Re-nașterii din lumea ocultă.

Paracelsus (1493-1541)

Philippus Aureolus și-a luat pseudonimul *Theophrastus Bombastus von Hohenheim*. După ce a obținut doctoratul la Universitatea din Ferrara, s-a autointitulat *Paracelsus* („alături de Celus” – medicul roman din Antichitate). Era medic învățat și alchimist elvețian, discipol al unui abate renumit pentru scrierile sale despre Cabala. Interesul lui Paracelsus pentru alchimie și metalurgie l-a purtat prin numeroase mine din Germania, Ungaria și din alte țări, unde lucra adeseori ca analist. A fost primul care a descris proprietățile zincului și, în practica sa medicală, a extins posibilitățile de întrebuințare a anumitor minerale, precum mercurul, la prepararea poțiunilor tămăduitoare. Se spune



că Paracelsus a aflat secretul Pietrei Filozofale de la un vrăjitor arab, în Constantinopole. El deținea un *speculum* (oglină magică cu ajutorul căreia se poate prezice viitorul) și a oferit instrucțiuni amănunțite pentru confecționarea unuia. Întrucât credea că stelele și planetele influențează viața omului pe Pământ, el mai realiza și folosea talismane înscrise cu sigiliile planetare și confecționate din metalele corespunzătoare.

În 1536, Paracelsus și-a publicat descoperirile și teoriile din domeniul medical într-o carte intitulată *Die Grosse Wundartzney* („Marea medicină miraculoasă”), în care afirma că sănătatea este în strinsă legătură cu armonia în care trebuie să trăim cu natura. Alte scrieri, cum ar fi *Liber Azoth* și *Archidoxa*, au avut un impact major asupra ocultiştilor, alchimiştilor și misticilor.

Nostradamus (1503-1566)

Cel mai mare profet din istorie, *Michel de Nostredame*, era mai bine cunoscut sub numele de *Nostradamus* („Doamna Noastră”) – varianta în latină a numelui său de familie. Familia sa iudaică pretindea că se trage din tribul lui Issachar, renumit pentru profețiile sale. Bunicul său l-a învățat greacă, latină, ebraică, matematică și astrologie. Nostradamus a studiat filozofia la Avignon și a obținut licența în medicină la Universitatea din Montpellier.



Fiind inezestrat cu o capacitate aparent miraculoasă de a vindeca pînă și ce era incurabil, Nostradamus a tratat victimele Ciumei Negre. Ca o ironie tragică, prima sa soție și doi dintre copiii săi au murit de ciumă, iar Inchiziția l-a acuzat atunci de erezie. În următorii șase ani, a răătăcit prin Franța, acordînd îngrijiri celor atinși de ciumă și studiînd științele oculte. În 1546 s-a recăsătorit și a avut șase copii. Prin divinația în apă, Nostradamus a primit viziuni despre viitor. Începînd cu 1550, el a publicat anual un *Almanah* de preziceri, iar în 1556, a apărut *Centuries*, celebra sa carte de profeții, din vremea sa pînă la sfîrșitul lumii, în 3799. A devenit celebru în toată Europa datorită prezicerilor sale, iar familia regală a Franței i-a cerut să vină la Paris, pentru a le întocmi hărți astrologice. El a văzut că toți cei șapte fii vor fi încoronați, dar și că toți vor muri.

Spre sfîrșitul vieții, Nostradamus a fost primit la curtea Caterinei de Medici, unde și-a continuat predicțiile, inclusiv a propriei morți, care a fost întocmai după spusele sale. Catrenele lui enigmatice au fost reinterpretate de fiecare generație de atunci, iar peste 40 dintre ele se pare că deja s-au adevărit.

John Dee (1527-1608)

Numit „ultimul magician regal”, datorită serviciilor aduse reginei Elisabeta I, *dr. John Dee* a devenit celebru ca astronom și astrolog, numeroși oameni cerîndu-i sfatul. După ce a fost interzis în timpul domniei reginei supranumite „Maria cea Singeroasă” (Maria I Tudor), norocul său s-a schimbat odată cu urcarea pe tron a reginei Elisabeta, care s-a sfătuit cu acesta pentru alegerea unei zile propice pentru încoronarea sa. Elisabeta a fost atît de impresionată de personalitatea acestuia, încît i-a cerut să-i dea lecții de astrologie.



Dee a studiat teoriile oculte și a practicat alchimia. În 1581 a început să prezică viitorul, folosind un glob de cristal, o oglindă, un iaz cu apă limpede sau orice obiect transparent. A descoperit în scurt timp că nu avea talent pentru așa ceva

și a apelat la un mediu cu care să lucreze. Este vorba despre artistul escroc Edward Talbot/Kelley, care pretindea că primește tot felul de mesaje de la mai mulți „îngeri”, precum și un alfabet angelic (sau *enochian*) de 26 de litere. Pornind de la acest material, Dee a scris *The Book of Enoch* și *48 Angelic Keys*, care serveau la invocarea spiritelor.

După ce a petrecut patru ani în Polonia împreună cu Kelley, Dee s-a reîntors acasă, în Anglia, unde a continuat să caute, fără succes, Piatra Filozofală. Înduioșată de sărăcia în care trăia, Elisabeta I-a numit cancelar la Catedrala St. Paul din Londra, iar mai târziu administrator la Colegiul Manchester, până când a ieșit la pensie, în 1603. A murit într-o sărăcie lucie la vârsta de 81 de ani.

În ciuda autoamăgîrilor, John Dee a fost una dintre mințile cele mai ascuțite ale vremii. Lui i s-au atribuit calculele care au dus la întocmirea de către englezi a calendarului gregorian; a luptat pentru păstrarea și colecționarea documentelor istorice; era un renumit astronom și matematician. Am putea spune că Dr. Dee a fost unul dintre primii oameni de știință moderni, precum și unul dintre ultimii alchimiști, necromanți și prezicători în globul de cristal în adevăratul sens al cuvîntului.

Robert Fludd (1574-1637)

Vrăjitor, filozof și medic din Anglia elisabetană, *Robert Fludd* și-a obținut diploma universitară la Oxford. Pe continent, datorită studiilor sale de medicină și chimie, a intrat în cercurile de medicină paracelsiene (unde se foloseau tincturi de minerale). A manifestat, de asemenea, un interes deosebit pentru filozofia rozicruciană. Și-a deschis un cabinet medical în Londra, cu care a avut îndeajuns de mult succes încît să-și permită propria farmacie și propriul laborator, unde își prepara poțiuni secrete și remediile și își desfășura experimentele din domeniul alchimiei. Succesul său se datora nu numai abilităților sale medicale, ci și personalității lui charismatice și metodelor sale mistice (stabilea diagnosticul în funcție de horoscopul pacientului). Fludd a mai făcut și unele experimente îndoielnice pe cadavre umane, în căutarea Pietrei Filozofale, descrise de Paracelsus.

De-a lungul anilor, Fludd s-a implicat tot mai mult în alchimie și în magia cabalistică. S-a alăturat unei școli de medici mistici, care pretindeau că dețin Cheia Științelor Universale; a scris o lucrare în două volume, intitulată *History of the Macrocosm și Microcosm*, în care cerceta natura divinității și a umanității și studia diferite arte divinatorii. A apărut artele negre în *Mosaical Philosophy* și în *Summum Bonum*. Inițiat în loja rozicruciană de către Michael Maier, el a scris un tratat celebru în favoarea ordinului. Fludd a mai scris, de asemenea, cărți de știință, medicină și alchimie, ceea ce reflectă viața sa dublă, de medic și metafizician, într-o vreme cînd lumea științei era separată de cea a magiei.

Contele de Saint-Germain (1707?-1784?)

Vrăjitor la curtea regelui Franței, Ludovic al XV-lea, *Saint-Germain* a fost un violonist, clavicinist, compozitor și pictor talentat. Vorbea fluent douăsprezece limbi și avea cunoștințe complete și amănunțite de istorie. Cel mai bine cunoscut tratat de ocultism este *La Très Sainte Trinosophie*. Nu mai există decît un singur exemplar din manuscrisul deosebit de elegant ilustrat.

Cabalist priceput, Saint-Germain era celebru pentru talentul său fantastic în domeniul medicinei și cel al alchimiei, mai ales în ceea ce privea transformarea metalelor în aur. Își câștiga existența făcînd



comerț cu bijuterii – avea o tehnică secretă de înlăturare a imperfecțiunilor diamantelor. El pretindea că deține Piatra Filozofală și că ar fi descoperit Elixirul Vieții, afirmând că avea peste 2 000 de ani – deși arăta mereu în jur de 40. În 1762, Saint-Germain se afla în Sankt-Petersburg, unde a fost implicat în conspirația care urmărea ca Ecaterina să devină mare țarină a Rusiei. S-a întors la Paris în 1770, apoi s-a stabilit în Germania, unde a studiat „științele secrete” cu Charles de Hesse. Se spune că a murit în 1784, dar există zvonuri că ar fi fost văzut în Paris în 1789, în timpul Revoluției franceze. De atunci, s-a spus că Saint-Germain a fost văzut peste tot în lume.

Saint-Germain este o figură învăluită în mister, a cărui legendă a sporit în cei 220 de ani de la presupusa sa moarte. Întrucât minca rar în public, se îmbrăca întotdeauna în alb și negru și se spunea despre el că putea deveni invizibil, unii chiar pretind că ar fi fost de fapt un prinț vampir din Transilvania, al cărui nume adevărat era Francis Rakoczy.

Secțiunea a VI-a. Vrăjitorii moderni

Lecția 1. Introducere: munca vrăjitorului

Primii vrăjitori atestați în istorie, precum Imhotep, erau sfetnici ai regelui. Cuvîntul *wizard* (vrăjitor) se înrudește cu termenul arab *vizir*, care înseamnă „sfătuitor”. De exemplu, fără îndoială îți este cunoscut numele lui Merlin, arhetipul vrăjitorului și sfetnicul regelui Arthur. În vremurile celților, fiecare rege sau regină avea în preajma sa un vrăjitor, care le dădea sfaturi sau li ajuta. Regii erau războinici și neinițiați în tainele magiei, și nu judecau oamenii cu înțelepciune. Prezența unui vrăjitor înțelept garanta faptul că regele va fi drept cu supușii săi.

Din Evul Mediu și pînă în Renaștere, vrăjitoria occidentală a fost dominată de alchimie și de căutarea Pietrei Filozofale. În secolele al XVII-lea și al XVIII-lea, revoluția științifică a îndreptat atenția vrăjitorilor spre știință, hermetică, Cabala și societățile secrete, precum cea a francmasonilor sau a rozicrucienilor. Odată cu revoluția industrială din secolul al XIX-lea, vrăjitorii remarcabili erau adeseori implicați în răspîndirea ordinelor oculte, practicînd magia ceremonială. La mijlocul secolului XX, vrăjitoria și păgînismul au renăscut ca vechea religie, iar numeroși vrăjitori s-au străduit de atunci să o repună în drepturi și să o predea, printre care și membrii Consiliului Cenușiu.

Lecția 2. Vrăjitorii secolelor al XIX-lea și XX

James Murrell (1780-1860)

Francis Barrett (secolul al XIX-lea)

Eliphas Lévi (1810-1875)

George Pickingill (1816-1909)

Charles Godfrey Leland (1824-1903)

S.L. MacGregor Mathers (1854-1918)

Arthur Edward Waite (1857-1947)

Charles Walton (1871-1945)

Aleister Crowley (1875-1947)

Gerald Gardner (1884-1964)

Austin Osman Spare (1886-1956)

Francis Israel Regardie (1907-1983)

Arnold Crowther (1909-1974)

Cecil Hugh Williamson (1909-1999)

Stewart Farrar (1916-2000)

Victor Anderson (1917-2001)

Alex Sanders (1926-1988)

Leo Louis Martello (1931-2000)

Gwydion Pendderwen (1946-1982)

Scott Cunningham (1956-1993)

Francis Barrett (secolul al XIX-lea)

Foarte puține lucruri se cunosc despre *Francis Barrett*, în afara faptului că este autorul lucrării *The Magus*, un compendiu de ocultism și magie de referință, publicat la Londra în 1801. Barrett, englez de origine, pretindea că studiază chimia, metafizica și filozofia ocultă. Era un bărbat excentric, ce oferea lecții de arte magice în propriul apartament și petrecea ore întregi traducând în engleză, cu multă meticulozitate, texte cabalistice și din Antichitate. *The Magus* trata despre magia naturală a ierburilor și a pietrelor, magnetism, magia talismanelor, alchimie și alte metode de a crea Piatra Filozofală, numerologie, elemente și biografiile unor renumiți alchimiști din istorie. Însă această carte a fost remarcată cu adevărat datorită faptului că l-a influențat pe Eliphas Lévi.

Barrett urmărea cu multă pasiune să stîrnească din nou interesul pentru științele oculte. Folosindu-se de cartea sa *The Magus* ca de un instrument de publicitate, el a format un cerc magic, transformînd Cambridge-ul într-un adevărat centru de magie.



Eliphas Lévi (1810-1875)

Eliphas Lévi era pseudonimul lui *Alphonse Louis Constant*, ocultist francez creditat pentru retrezirea interesului în magie în secolul al XIX-lea. Era considerat mai mult un comentator decît un adept al acestei arte, chiar dacă mărturisise că a practicat necromanția – invocînd spiritul lui Apollonius din Tyana. Constant a devenit discipolul unui bătrîn excentric, pe nume Ganneau, care pretindea că este profet și reîncarnarea lui Ludovic al XVII-lea. De asemenea, a învățat să descifreze misterele destinate doar inițiaților de la misticul polonez Hoëne-Wronski. Și-a luat numele de *Magus Eliphas Lévi*, echivalentul în ebraică al celor două prenume ale sale.

Prima și cea mai importantă lucrare a lui Lévi a fost *Dogme et rituel de la haute Magie*. Aceasta a fost urmată de *Une histoire de la magie*, *Magie Transcendentale*, *La Clé des Grands Mystères* și alte cărți oculte. Lévi a fost inspirat de Francis Barrett și l-a influențat, la rîndul lui, pe scriitorul ocult Sir Edward Bulwer-Lytton. Aceștia au fondat în Londra un grup ocult care studia magia, astrologia, hipnoza și metodele de prezicere a viitorului cu ajutorul unor obiecte magice. Ordinul Hermetic al Zorilor Aurii, creat la Londra în 1888, a adoptat o bună parte din magia lui Lévi.



George Pickingill (1816-1909)

„Bătrînul George” *Pickingill*, englez de origine, era renumit pentru viclenia sa. Pretinzînd că se trage dintr-un neam de vrăjitoare din secolul al XI-lea, era cel mai mare din nouă copii, născut în „ținutul vrăjitoarelor”, în Essex. *Pickingill* era un anticreștin îndrăjit și a colaborat cu cei ce practica magia ceremonială, cu vrăjitori, rozicrucieni și francmasoni, în speranța de a răspîndi credințele „Vechii Religii”, care trebuia să răstoarne și să ia locul Bisericii.

Numit „Stăpînul vrăjitoarelor”, *Pickingill* i-a terorizat pe fermierii din partea locului. Avea rude de etnie rromă și a fost crescut ca un țigan, învățînd numeroase practici și ritualuri caracteristice Europei medievale, printre care și venerarea Zeului cu Coarne. Mai mult de 60 de ani, *Pickingill* a organizat cele „Nouă Sabaturi” în Essex, Hertfordshire, Hampshire, Norfolk și Sussex, numindu-i pe cei care aveau strămoși vrăjitori conducători ai întrunirii. Aleister Crowley a participat la una dintre aceste adunări în 1899 sau 1900.



Deși la majoritatea sabaturilor participau atât bărbați, cât și femei, toate ritualurile erau efectuate de către femei. Unul dintre sabaturile organizate de ei, Cele Șapte Vrăjitoare din Canewdon, era doar pentru femei. Altul era Sabatul din Pădurea Nouă, în cadrul căruia a fost inițiat Gerald Gardner.

Charles Godfrey Leland (1824-1903)

C. G. Leland a fost un folclorist american, care a scris mai multe texte clasice despre țișanii englezi și vrăjitoarele italiene. De mic, Leland cunoștea basmele irlandeze de la servitoarele care emigraseră în America și practicile Voodoo, de la servitorii negri de la bucătărie. Își petrecea verile cu amerindienii, studiindu-le credințele spirituale. Leland a studiat magia cu o curiozitate de învățacel și a practicat-o cu entuziasmul unui inițiat. Țiganii și vrăjitoarele îi spuneau Stăpine. A tradus *The Divine Pyramider of Hermes Trismegistus*.



În 1870, Leland s-a mutat în Anglia, unde a studiat cultura țigănească. Și-a descoperit un prieten de încredere în persoana regelui țișanilor, care l-a învățat limba țigănească. Acceptat de aceștia ca unul de-al lor, Leland a scris două lucrări clasice despre țișani și a devenit fondatorul și primul președinte al Societății Înțelepciunii Țigănești. În 1888, în Florența (Italia), Leland a întâlnit o „ghicitoare” pe care o va numi, simplu, „Maddelena”. Aflind că este vrăjitoare, a angajat-o pentru a strânge materialul necesar cercetării sale în domeniul vrăjitoriei italiene, sau *Stregheria*. Rezultatul acestei colaborări a fost publicarea, în 1899, a lucrării *Aradia : The Gospel of Witches*. Aceasta a fost prima carte în care se găseau vrăji specifice, folclor, incantații și învățăături, și a constituit una dintre bazele renașterii vrăjitoriei din secolul XX, în special în America.

S.L. MacGregor Mathers (1854-1918)

Mathers a fost una dintre figurile cele mai importante ale ocultismului de la sfârșitul secolului al XIX-lea. Născut la Londra, *Samuel Liddle Mathers* a adăugat la numele său „MacGregor”, ca un omagiu adus strămoșilor săi scoțieni. Mathers s-a căsătorit cu o clarvăzătoare, Moina Bergson. După ce s-a mutat la Paris, aceștia au întemeiat un templu Ahathoor, în care celebrau „slujbe egiptene” în cinstea zeiței Isis. Împreună, au tradus un manuscris secret despre Cabala și Tarot, pe care l-au publicat sub titlul *Kabbalah Unveiled*. Mathers a dedicat această carte mentorului său, dr. Anna Kingsford, care conducea Societatea Hermetică. Datorită influenței acesteia asupra lui, a devenit vegetarian, nefumător, susținător activ al drepturilor femeilor și s-a împotrivit vivisecției.



Mathers pretindea că ar fi fost instruit de o grupare de alchimisti supraomenești care se numea „Șefii ascunși și secreți”. Printr-o împuternicire de la Fräulein Stein, membră a unui ordin cabalistic german, Mathers a cofondat Ordinul Ermetic al Zorilor Aurii în 1887. El a fost cel care a scris ritualurile acestui ordin, devenind „capul vizibil” al acestuia. Însă o bătălie de orgolii, precum și lupta pentru putere între acesta și discipolul său, Aleister Crowley, au condus la destrămarea ordinului în 1900.

Cunoscând limbile engleză, ebraică, latină, franceză, greacă, precum și limba celților și cea a copșilor, Mathers a tradus și editat mai multe texte magice deosebit de importante. Dintre acestea, menționez *Cheia lui Solomon* și *Cartea magiei sacre a lui Abramelin Magul*, probabil cel mai semnificativ grimoar medieval. Însă cea mai mare contribuție a

sa o reprezintă împămintenirea unei tradiții de magie ceremonială – Zorii Aurii –, care a rămas de atunci izvorul nesecat al ocultismului occidental.

Arthur Edward Waite (1857-1947)

A.E. Waite s-a născut în New York, dar a fost crescut la Londra de către mama sa, care era săracă și necăsătorită. S-a ocupat în mod superficial de spiritism și teosofie, însă a fost cel mai influențat de scrierile lui Eliphas Lévi, care l-au inspirat să-și construiască o carieră pe viață din examinarea științifică și popularizarea filozofilor oculte și mistice.



Waite s-a alăturat Zorilor Aurii în 1891. Și-a continuat scrierile oculte, traducând manuscrise de alchimie și editând o publicație de ocultism. Când Zorii Aurii s-a destrămat în 1900, Waite a devenit mason și și-a înființat propriile ordine: mai întâi, Ordinul Refăcut al Zorilor Aurii în 1904, apoi Frăția Rozei-Cruci în 1915. Waite și-a petrecut restul vieții documentându-se și scriind pe diferite subiecte oculte și ermetice, specializându-se în istoria francmasoneriei. A contribuit în mod fundamental la dezvoltarea renumitului pachet de cărți de tarot Rider-Waite și a scris numeroase cărți, populare și în ziua de astăzi.

Aleister Crowley (1875-1947)

Născut în aceeași zi în care a murit Eliphas Lévi, Aleister Crowley se considera reîncarnarea lui Lévi, Cagliostro, Edward Kelley și a papei Alexandru al VI-lea. Cea mai controversată figură din istoria magiei, acesta a fost totodată idolatrizat ca sfânt, dar și denigrat ca vrăjitor. Avea o sete teribilă de cunoaștere și putere, la care se adăuga și apetitul său nepotolit pentru sex, droguri și plăceri senzuale. S-a alăturat Zorilor Aurii în 1898, însă la scurt timp a fost prins într-o luptă crâcnă pentru putere împotriva fondatorului, S.L. MacGregor Mathers, care a dus la excluderea sa din ordin și la destrămarea acestuia.



Crowley a călătorit foarte mult, escaladând munții Indiei, studiind budismul, Tantra Yoga, magia egipteană, Cabala și magia „angelică” (limbajul *enochian*) a lui Dee. În 1904, folosind-o pe soția sa Rose ca mediu, a luat legătura cu un spirit numit „Aiwass”, pe care l-a identificat drept zeul egiptean Set. Prin Rose, Aiwass a dictat *The Book of the Law* („Cartea Legii”). Nucleul acesteia este *Legea Thelemei*: „Să faci ceea ce vrei este întreaga lege”. Între 1909 și 1913, Crowley a publicat ritualurile secrete ale Zorilor Aurii în revista sa *The Equinox*, ceea ce i-a infuriat pe Mathers și pe ceilalți membri ai Zorilor Aurii. A locuit în Statele Unite între 1915 și 1919, apoi s-a mutat în Sicilia, unde a fondat binecunoscuta Mănăstire Thelema. Pentru o vreme, a condus *Ordo Templi Orientis*, înainte de a fi deportat în 1923 în urma unui scandal, fiind numit „cel mai pervers om din lume” – expresie care nu l-a satisfăcut pe deplin, autointitulându-se „Marea bestie 666”.

În ultimul an din viață, Crowley l-a întâlnit pe Gerald Gardner și a contribuit cu unele informații la *Book of Shadows* („Cartea Umbrelor”) a lui Gardner. Scriitor și poet remarcabil, este autorul mai multor lucrări, printre care *Magick in Theory and Practice* (1929), considerată de mulți cea mai bună lucrare scrisă vreodată pe tema magiei ceremoniale. Aici, Crowley a introdus ortografierea, acum obișnuită, a cuvântului „magick”, pentru „a face o distincție clară între știința magilor și celelalte falsuri”.

Gerald Brousseau Gardner (1884-1964)

Născut într-o familie bogată din Anglia, *Gerald Gardner* pretindea că existau mai multe vrăjitoare în arborele său genealogic. În 1906, Gerald a plecat în Ceylon, ca ucenic într-o afacere cu plantații de ceai. Aici, în 1909, a fost inițiat în francmasonerie. În 1912, s-a mutat în Malaysia, pentru a cultiva arbori de cauciuc. Când prețul cauciucului a scăzut în 1923, s-a angajat la Serviciul Malaysian de Taxe și Impozite Vamale. Aici s-a împrietenit cu cei din tribul malaysian Sea Dayaks, de la care a învățat magia lor populară.



Revenind în Anglia în 1936, după ce a ieșit la pensie, Gerald și soția sa Donna s-au stabilit în cele din urmă în regiunea New Forest, în 1939. Aici s-a alăturat unei grupări oculte, numită Frăția Crotona, o lojă co-masonică (formată atât din femei, cât și din bărbați) care reunea trei grupuri magice asociate: Rozicrucienii (care puneau în scenă piese de teatru ezoterice pentru public), Teosofii și Vrajitorii, care erau ghidați de ideile lui Margaret Murray. Unii pretindeau că în familia lor ar fi existat câte o vrăjitoare la fiecare generație, iar „Dafo” (Elsie Woodford-Grimes), marea lor preoteasă, l-a inițiat în 1939. Aceasta a devenit partenera lui de magie pentru următorii 15 ani.

În 1946 l-a întâlnit pe Cecil Williamson, fondator al Centrului de Cercetare în Vrajitorie și al Muzeului de Vrajitorie. Un an mai târziu, Arnold Crowley i-a făcut cunoștință cu Aleister Crowley. Din materialele oferite de Crowley, precum și din elementele fragmentare despre Sabatul New Forest, *Aradia* lui Leland și propriile colecții și cercetări, Gardner a întocmit *Cartea Umbrelor*. A publicat o mare parte din ea ca ficțiune, într-un roman, *High Magic's Aide* (1949). După ce legea britanică împotriva vrăjitoriei a fost abrogată în 1951, Gardner a achiziționat Muzeul lui Williamson. În 1953, el a inițiat-o pe Doreen Valiente, care a rescris în mod substanțial *Cartea Umbrelor*, acordând mai multă atenție zeiței. Din această colaborare a luat naștere tradiția gardneriană. În 1954, Gardner a publicat *Witchcraft Today*, în care susținea teoria contestabilă a lui Murray conform căreia vrăjitoria ar fi o rămășiță a păgânismului european. Cartea l-a făcut celebru pe Gardner și a stîrnit un nou val de sabaturi în toată Anglia.

Ultima carte a lui Gardner se numește *The Meaning of Witchcraft* (1959). L-a cunoscut și l-a inițiat pe Raymond Buckland în 1963, chiar înainte de a porni spre Liban pentru perioada iernii. A murit la bordul vasului, pe drumul de întoarcere, în primăvara următoare. Buckland a adus vrăjitoria gardneriană în Statele Unite, unde a înflorit ca religie Wicca.

Victor Anderson (1917-2001)

Cofondator al tradiției Feri (anterior, Faerie), *Victor Anderson* s-a născut în New Mexico și a crescut în Oregon. În copilărie a contractat o boală care l-a lăsat aproape orb pe viață – și clarvăzător. Pretindea că la vârsta de nouă ani avusese parte de o inițiere mistică: o bătrână vrăjitoare Faerie i-a făcut cunoștință cu cei care participau la sabatul ei, în mare parte oameni din Sud. Aceștia venerau „Vechii Zei” și „Puterile Străvechi”, punând accent pe armonia cu natura, magie, sărbătoare, muzică și dans extatic.



Victor s-a căsătorit cu Cora, o femeie din Alabama, a cărei familie creștină practica magia populară, și s-au mutat în zona golfului San Francisco. În 1959 au inițiat un băiat din vecini, care mai târziu și-a luat numele de Gwydion Pendderwen. Inspirați de înflorirea

vrăjitoriei moderne, Victor și Gwydion au compus ritualuri poetice minunate pentru tradiția Faerie, care poartă numele vrăjitoarelor din copilărie ale lui Victor. Acestea combinau vrăjitoria Faerie cu practica Huna din Hawaii, Voodoo și folclorul celților. De-a lungul anilor, mai mulți oameni remarcabili au fost discipolii lui Victor, printre care Alison Harlow, Starhawk, Francesca De Grandis, Ian „Ursul Ascuns” Anderson și chiar draga mea, Morning Glory. Datorită acestor oameni iluștri, influența tradiției șamanice, numită acum „Feri”, a fost enormă.

Victor a scris o carte încântătoare de poezii mistice, intitulată *Thorns of the Blood Rose*.

Stewart Farrar (1916-2000)

Născut în Essex, Anglia, *Stewart Farrar* a fost crescut în spiritul unui creștinism scientologic. În 1947 și-a început lunga carieră de jurnalist și scriitor. În 1969 a trebuit să participe la o avanpremieră cu presa a filmului *Legenda vrăjitoarelor* pentru revista lui, săptămînalul *Reveille*; aici erau prezenți Alexander și Maxine Sanders, consilieri tehnici ai filmului. Alex l-a invitat pe Stewart la o inițiere în vrăjitorie. Ceremonia i s-a părut acestuia emoționantă; a scris și un articol de prima pagină despre ea, intrînd astfel în grațiile lui Sanders. Alex i-a făcut cunoștință cu editorul biografiei sale, *King of the Witches*, după care Stewart a obținut un contract pentru *What Witches Do*. A început să frecventeze cursurile lui Sanders, iar în 1970 Maxine l-a inițiat în sabat, unde a cunoscut-o pe viitoarea sa soție, Janet Owen, o femeie plină de viață.

În 1970, cei doi și-au constituit propriul sabat în Londra. *What Witches Do* l-a impus net pe Stewart ca o voce care promova comunitatea Wicca, dînd naștere la nenumărate întrebări din partea celor care voiau să i se alăture. După nouă ani în care au condus sabatul și au dat sfaturi, cei doi Farrar au scris două cărți despre practicile ritualice și neritualice: *Eight Sabbats for Witches* (1981) și *The Witches' Way* (1984). Au mai publicat *The Witches' Goddess* (1987), *Life & Times of a Modern Witch* (1987) și *The Witches' God* (1989).

Gwydion Pendderwen (1946-1982)

Născut în California, *Tom DeLong* l-a cunoscut pe Victor Anderson la vîrsta de 13 ani și a fost inițiat în practicile magice. Tom și-a schimbat numele în *Gwydion Pendderwen*, și așa a fost cunoscut pentru tot restul vieții. La universitate, specializarea sa a fost teatrul; era un actor minunat și recita superb. Însă prefera teatrul ritualic, poezia sacră și muzica, pe care o compunea pentru tradiția Faerie, dezvoltată împreună cu Victor. Gwydion s-a implicat foarte mult în activitățile Societății Anacronismului Creativ (SAC), mai ales în primii ani de existență a acesteia, și a devenit Bard al Curții. În 1975 a înregistrat primul album muzical al comunității magice: *Songs of the Old Religion*. Cam în aceeași perioadă, a cumpărat 222 000 de metri pătrați de pădure, pe care a numit-o *Annwfn* (Lumea Subpămînteană la galezi), în Greenfield Ranch, Mendocino County, NorCalifia. Îl cunoșteam pe Gwydion din 1972, așa că atunci cînd eu și Morning Glory ne-am mutat în 1977 la *Coeden Brith* („pădure pestriță”) și am ajuns să fim vecini, ne-am implicat cu toții în constituirea unei comunități magice în zonă.

Gwydion a inițiat un program de plantări de copaci, care avea loc la fiecare An Nou și care urmărea reimpădurirea regiunii pline de bușteni, iar aceste evenimente, împreună cu sabaturile, au ajuns în scurt timp să reunească peste 100 de oameni. A dat în folosință Pădurile Veșnice Ordinului Bisericii Tuturor Lumilor, pentru a putea sponsoriza aceste



evenimente. În 1976, Gwydion a călătorit în Insulele Britanice, unde i-a cunoscut pe Alex Sanders și Stewart Farrar și a fost declarat membru de onoare al *Eisteddfodd* (un colectiv de barzi) din Țara Galilor. Cel de-al doilea album al său, *The Faerie Shaman*, a fost produs în 1982, chiar înainte de moartea sa tragică într-un accident de mașină, de Samhain.

Lecția 3. Vrăjitori și Femei Înțelepte în viață. Consiliul Cenușiu

*Sînt un Cenușiu. Mă aflu între luminare și stea.
Sîntem Cenușii. Stăm între întuneric și lumină.*

(Delenn, B5, înaintea Consiliului Cenușiu, în „*Babylon Squared*” – un episod din primul sezon al serialului science-fiction *Babylon 5*)

„Consiliul Cenușiu” este legendarul Consiliu al Vrăjitorilor, Magilor și Înțelepților, ce a constituit o temă frecventă în numeroase basme și povești despre magie și vrăjitorie. „Cenușiu!” din nume trimite cu gândul atît la toate nuanțele magiei (nu doar alb și negru), cît și la culoarea părului și bărbii noastre, care se pare că este o condiție indispensabilă pentru experiența și înțelepciunea pe care le punem în slujba acestui Consiliu!

Numărul membrilor Consiliului Cenușiu nu este fix, ci variază în funcție de proiectele și munca pe care le efectuăm împreună la un moment dat. În momentul de față, există mai mulți vrăjitori și mai multe femei înțelepte în viață care practică magia decît au existat vreodată. Îmi este imposibil să-i menționez pe toți. Din Consiliul Cenușiu nu fac parte doar bătrînii comunității magice, ci și profesori și mentori. Cei al căror nume este îngroșat – am inclus în cazul lor și o biografie – au contribuit în mod specific la crearea acestui grimoar, realizînd astfel cele mai bune lecții, pe care le vom transmite studenților și ucenicilor noștri.

Actualii membri ai Consiliului Cenușiu (începutul anului 2004)

Frederic Lamond (1931-)
Raymond Buckland (1934-)
Nybor (1936-)
Nelson White (1938-2003)
Oberon Ravenheart (1942-)
Nicki Scully (1943-)
Richard Lance Christie (1944-)
Abby Willowroot (1945-)
Amber K (1947-)
Morning Glory Ravenheart (1948-)
Luc Sala (1949-)
Andras Corban-Arthen (1949-)

P.E. Isaac Bonewits (1949-)
Raven Grimassi (1951-)
Donald Michael Kraig (1951-)
Ellen Evert Hopman (1952-)
Lady Pythia (1952-)
Katlyn Breene (1953-)
Jesse Wolf Hardin (1954-)
Herman B. Triplegood (1958-)
Ian „Lurking Bear” Anderson (1959-)
Jeff „Magnus” McBride (1959-)
Trish Telesco (1960-)
Todd Karr (1965-)

Frederick Lamond (1931-) a venerat natura încă de la vârsta de 12 ani, când locuia în partea franceză a Elveției. La 23 de ani a trăit o experiență mistică în brațele primei sale logodnice, iar în februarie 1957 a fost inițiat în vrăjitoria gardneriană, chiar în prezența lui Gerald Gardner. Dintre toți maeștrii Wicca din lume, el a practicat această artă probabil cel mai mult timp, fără întrerupere. Este, de asemenea, membru al Frăției lui Isis și al Bisericii Tuturor Lumilor, este implicat în activități interconfesionale și a participat, în 1993 și 1999, la Congresele Religiiilor Lumii din Chicago și Cape Town (Africa de Sud), precum și la prima Întrunire a Bătrînilor Tradițiilor și Culturilor Străvechi din Mumbai (India), în 2003. Pe lângă numeroase articole publicate în revistele pagină și Wicca din America, dar și din Europa, Frederick este autorul a două cărți: *The Divine Struggle* (1990) și *Religion without Beliefs* (1997). În prezent lucrează la *Wicca at 50, a Personal Retrospective*.



Raymond Buckland (1934-), cunoscut drept „Părintele american al religiei Wicca”, este primul care a introdus Wicca gardneriană în SUA, la începutul anilor '60. S-a născut în Londra și are origini țigănești. În călătoria sa spirituală a descoperit lucrările lui Gerald Gardner. Buckland a ajuns purtătorul de cuvânt al lui Gardner în Statele Unite și a fost inițiat în vrăjitorie cu puțin timp înaintea morții lui Gardner din 1964. La jumătatea anilor '70 a întemeiat tradiția saxonă, Seax-Wica, practică astăzi în țări din întreaga lume. De asemenea, a contribuit în mod fundamental la răspândirea practicii solitare PectWita, o formă de vrăjitorie scoțiană. A publicat peste 30 de titluri, printre care *The Witch Book* și *Buckland's Complete Book of Witchcraft*. Raymond este Părintele (*Fæder*, în engleza veche) tradiției Seax-Wica și membru al Breslei Internaționale a Vrăjitorilor și a Societății Internaționale a Spiritiștilor Independenți. www.raybuckland.com.



Nybor (Jim Odbert) (1936-) – Absolvent al Școlii de Artă din Minneapolis, Nybor a deținut și condus studiouri de artă în Minneapolis și New York City, fiind celebru în special datorită artei sale science-fiction în alb-negru, care include coperte de cărți și reviste, dar și interioare. În 1985 a renunțat la cravate, fracuri și cocteiluri în favoarea unei vieți mai umile și mai liniștite în munții din vestul Virginiei, unde se putea dedica artei pe care dorea să o creeze. Dacă privești lucrările detaliate și pline de culoare ale lui Nybor, nu ai bănuî nicicum că acest artist în vîrstă de 67 de ani este daltonist din naștere. www.oakgrove.org/nybor/Nybor.html.



Nelson White (Fratel Zarathustra) (1938-2003) a fost activ pe scena ocultă din California de Sud mai mult de 20 de ani, contribuind în mod crucial la constituirea și desfășurarea activității mai multor biserici ezoterice și ordine magice. De-a lungul a peste 15 ani, a publicat *The White Light*, o revistă trimestrială de magie ceremonială. A condus mai mult de 17 ani un depozit de obiecte religioase și librărie în Pasadena și a scris peste 125 de cărți despre magie și alte subiecte. Dr. White a predat atât la gimnaziu, cât și la liceu și a fost numit cavaler de *Alter Souveräner Templar Orden* din Viena (Austria). A lucrat la Centrul de Cercetare Ames din cadrul NASA, a fost pilot particular și operator radio; a cîntat în corul The Richmond. A murit chiar cînd terminam de scris acest grimoar.



Oberon Zell-Ravenheart (1942-) este un înțelept al comunității magice din întreaga lume. În 1962, a cofondat Biserica Tuturor Lumilor, o biserică păgînă cu o viziune futuristă. Prin publicarea revistei *Green Egg* (1968-1975 ; 1988-1996), Oberon a avut un rol fundamental în întemeierea mișcării păgîne moderne. În 1970, a avut o viziune profundă a Pămîntului viu pe care a publicat-o ca o primă versiune a „Tezei Gaia”. Oberon este inițiat în mai multe tradiții magice și a fost implicat în numeroase proiecte interreligioase. Este teolog și ritualist, creează și prezidează ritualuri de trecere, celebrări sezoniere, Inițieri în Mistere și alte ritualuri de amploare. A lucrat ca profesor de liceu și consilier pentru tineri și familie. A călătorit prin lume, sărbătorind eclipsele solare în vechile cercuri de piatră, a crescut unicorni și a înotat cu sirenele în Marea Coralilor. De asemenea, sculptează statuete de zei și zeițe pentru altar. Trăiește în NorCalifia împreună cu tovarășa sa de viață Morning Glory și este director al Grey School of Wizardry (www.GreySchool.com).



Abby Willowroot (1945-) s-a dedicat studiului arhetipurilor, este metalurg, artistă Goddess, scriitoare, preoteasă, mamă, practicind păgînismul de la jumătatea anilor '60. Fondatoare a Proiectului „Goddess 2000”, „Spiral Goddess Grove” (Spirala din Crîng a Zeiței) și a Adevăratelor Baghete Magice Willowroot, ea se străduiește să trezească conștiința și imaginația magice în cultura contemporană, împreună cu Zeița Supremă. Din 1965, Abby este un adept al păgînismului și artist popular în spiritul Zeiței. Autodidactă, a învățat să-și urmeze propria muză încă de la o vîrstă fragedă. Abby locuiește și lucrează în nordul Californiei. Arta și scriitura ei sînt cunoscute datorită cărților sale, expozițiilor din muzee, dar și din revistele *WomanSpirit*, *SageWoman* sau alte publicații apărute la editura Llewellyn. Nouă obiecte de bijuterie aparținînd domnișoarei Willowroot fac parte din colecțiile permanente ale Institutului Smithsonian. www.realmagicwands.com.



Amber K (1947-) este preoteasă Wicca în tradițiile Ladywoods și Pagan Way, derivate din tradiția gardneriană. I-a slujit pe Zeiță și Zeul încoronat peste 24 de ani, în diferite roluri: preoteasă, Primul Ofițer Național al Sabatului Zeiței, redactor al canalului de știri Circle Network News, a făcut parte din corpul profesoral în programul RCG Cella și, în prezent, este director executiv al Colegiului de Vrajitorie Ardantane și Centrului de Studiu Păgîn din New Mexico. A scris *True Magick*, *Covencraft*, *Moonrise*, *The Pagan Kids' Activity Book*, *Candlemas* și *The Heart of Tarot*. Locuiește și lucrează alături de partenerul ei, Azrael Aryn K, între terasele de stîncă și deșertul înalt din Munții Jemez, unde se află Ardantane. www.ardantane.org.



Morning Glory Zell-Ravenheart (1948-) este văjitoare, preoteasă și istoric al tradiției Goddess – renumită pentru ritualurile, cîntecele și poeziile sale, dar și pentru colecția vastă de figurine Goddess. Și-a întâlnit sufletul-pereche – Oberon – la Gnostic Aquarian Festival din Minneapolis, în 1973, și s-au căsătorit în primăvara următoare. A contribuit la publicarea revistei *Green Egg*, dar și la crearea unicornilor vii. A fondat Mythic Images (catalog online de amulete, figurine, cărți și alte obiecte Wicca), punînd în vînzare copii ale unor piese de muzeu, dar și figurine originale reprezentînd zei și zeițe străvechi. Morning Glory a organizat ceremonii de orice natură și la orice scară, începînd cu



simple rituri de trecere pînă la evenimente spectaculoase, cum ar fi eclipsa de soare din 1979 de la copia monumentului Stonehenge din Oregon Dalles. În călătoriile sale, a ajuns în Munții Albaștri din Australia, în adîncurile Mării de Corali, în junglele din Noua Guinee, la ruinele Greciei antice, în peșterile din Creta și în templele taoiste din China. www.MythicImages.com.

Luc Sala (1949-) – Mag din Amsterdam, are sediul în Kalvertower (centru comercial din Amsterdam), la templul bunătații, MySTeR. Este foarte cunoscut în lumea „profană”, datorită propriului canal de televiziune și a nenumăratelor activități din domeniul calculatoarelor, însă mai cunoscută și celelalte lumi, sub numele de *Lucifar*. Credința lui este că „un bit este considerat informație doar dacă »prinde« și că știința magiei înseamnă investigarea lucrurilor care ne ating. Informațiile nu sînt simple date, ele depășesc chiar și ideea transmiterii unui mesaj; primim informații în momentul în care ne deschidem sufletul către acel tărîm magic al legăturilor dintre oameni. Lumea în care trăim este doar în mod aparent guvernată de legea cauzalității și a motivației; la un nivel mai profund, legile magiei sînt cele care domină. Luc consideră renașterea magiei și acceptarea dimensiunii (dimensiunilor) conștiinței drept cele mai importante lucrări ale secolului. Sala@euronet.nl.



Raven Grimassi (1951-) este autorul a nouă cărți despre vrăjitorie și Wicca, printre care și titlurile premiate *The Wiccan Mysteries* și *The Encyclopedia of Wicca & Witchcraft*. Raven a practicat și a predat vrăjitoria timp de peste 30 de ani. Este apreciat ca lector, dar și ca orator în cadrul convențiilor și festivalurilor păgine din Statele Unite. În prezent, Raven este director la Arician Tradition of Witchcraft și co-director al unei Școli de Mistere cunoscută drept Colegiul Răscrucilor. Misiunea lui Raven este aceea de a conserva și de a transmite rădăcinile europene precreștine ale religiei păgine. Locuiește în sudul Californiei la o fermă, la țară, unde păstrează un crîng sacru închinat Zeiței și Zeului Vechii Religii și un altar dedicat lui Ceres, Zeița Misterelor, el fiind născut în ziua în care este sărbătorită aceasta. www.stregheria.com.



Donald Michael Kraig (1951-) a absolvit Facultatea de Filozofie din cadrul Universității din California, Los Angeles (UCLA). A mai studiat oratoria și muzica la alte colegii și universități. După un deceniu de studiu personal și exercițiu intens, a ajuns să predea în sudul Californiei elemente de Cabala, tarot, magie și Tantra, înainte de a scrie celebra sa carte *Modern Magick*, o introducere pas cu pas în practica magică. Dintre alte lucrări ale sale, menționez *Modern Sex Magick* și *Tarot & Magic*, pe lângă articole publicate în numeroase reviste, ziare și cărți. Donald a susținut conferințe și seminarii peste tot în Statele Unite, a fost membru în mai multe grupări spirituale și magice și este inițiat în Tantra. A fost muzician profesionist, a predat noțiuni de informatică la University of Southern California, face parte din Castelul Magic de la Hollywood, iar în prezent studiază pentru doctoratul în hipnoterapie clinică.



Ellen Evert Hopman (Salcie) (1952-) este autor păgîn, maestru naturist și druid. Este autoarea mai multor cărți și casete video despre magia ierburilor și înțelepciunea druidilor, dintre care *Tree Medicine – Tree Magic* (despre proprietățile magice și naturiste

ale copacilor), *A Druid's Herbal* (medicină celtică și naturistă), *Being A Pagan* (împreună cu Lawrence Bond, o carte despre ceea ce înseamnă să aparții religiei Wicca, să fii vrăjitoare sau druid în lumea din zilele noastre) și *Walking The World In Wonder - A Children's Herbal* (carte cu formule și rețete naturiste potrivite pentru copiii de TOATE vîrstele). Casetele video *Gifts From the Healing Earth*, în două părți, prezintă noțiuni elementare ale medicinei naturiste, iar cea intitulată „Păgini” acoperă cele opt festivaluri ale Roșii Păgine a Anului. <http://saille333.home.mindspring.com/willow.html>.



Marybeth Witt (Lady Pythia) (1952-) este o veche practicantă a artei magice și a Legămîntului Zeiței, sabat în care a îndeplinit în trecut funcția de ofițer național. Are poezii publicate, a predat limba engleză la universitate și este cîntăreață/compozitoare (Magia Pămîntului, Magia Lunii). Fiind Mare Preoteasă a fostului Sabat al Spiralei Plutitoare, și-a dedicat viața căutării cunoașterii, compasiunii și înțelepciunii, calități definitorii ale unei vrăjitoare-mag în slujba Zeiței, Zeilor și a tuturor copiilor Mamei Pămînt. Lady Pythia s-a implicat în numeroase activități politice de ocrotire a Mamei Pămînt, inclusiv mișcări ecologice și de protest împotriva războiului din toată țara.



Katlyn Breene (1953-) se preocupă de artă, dans și ritualuri sacre de peste 27 de ani. Artă ei este o manifestare a credințelor sale și poate fi admirată în diferite sanctuare din întreaga lume. În prezent, este proprietarul și totodată autorul site-ului unde se găsește catalogul Mermade Magickal Arts, ce cuprinde substanțe aromate și uleiuri rafinate, preparate manual; a scris și a ilustrat numeroase cărți de artă și folclor. De asemenea, este organizatoarea unei tabere de inițiere și transformare, „Drumul spre Eleusis”, pornind de la misterele Greciei antice de la Eleusis (din 1991). Acum în Nevada, Katlyn este fondatoarea și preoteasă a grupării Desert Moon Circle - o comunitate spirituală ce se sprijină pe Misterele Roșii Sacre. Katlyn este și sfătuitoare în cadrul întrunirii Firedance și a obținut diplome în diferite tradiții. Împreună cu soțul ei, Michael, cunoscut drept Zingai, compune muzică techno-tantra și ambientală destinată îndrăgostiților sacri, precum și Zeiței, în multiplele sale aspecte. www.HeartMagic.com.



Jesse Wolf Hardin (1954-) este vrăjitor al Geei, predă artele spirituale, este artist, muzician și autor a numeroase cărți, dintre care menționez *Full Circle* (1991) și *Kindred Spirits: Sacred Earth Wisdom* (2001). După nenumărate apariții în public pe parcursul a două decenii, a reușit să pună bazele alt unei noi teosofii ce se sprijină pe credința în Gee, cit și unei etici ecologiste, avînd ca rezultat înregistrări de muzică și recitaluri, inclusiv *The Enchantment*, de Tribul Gaia. Lucrările artistice și articolele lui Wolf au reunit principiile conștiinței primordiale, spiritualității Pămîntului și a impli-cării personale. A fost principalul autor al editorialelor din *Green Egg*, iar în prezent scrie articole pentru revistele *Magical Blend*, *Circle Nature Spirituality Quarterly* și *Talking Leaves*. În cea mai mare parte a anului, Wolf stă acasă, în sanctuarul său incîntător din sălbăticia New Mexico-ului, un loc străvechi dătător de putere, unde le predă studenților, rezidenților interni și ucenicilor arta magiei practice, refacerea zonelor sălbatice și practica spirituală ce se concentrează asupra Pămîntului. www.concentric.net/~earthway.



Jeff „Magnus” McBride (1959-) – În ultimii 30 de ani, Jeff a călătorit în jurul lumii, ca magician și profesor de teatru ritualic. Este cu precădere renumit pentru vasta sa experiență magică în domeniul măștilor. Jeff a putut fi urmărit în cadrul mai multor ediții speciale la televizor, inclusiv emisiuni difuzate de posturile ABC – *Champions of Magic*, NBC – *World's Greatest Magic* și PBS – *The Art of Magic*, dar și Discovery – *Mysteries of Magic*, în care Jeff era invitat ca specialist în șamanism și magie ritualică. Jeff a fost votat Magicianul Anului la Castelul Magic din Hollywood. Este organizatorul unei conferințe anuale privind studiul aprofundat al artelor magice, The Mystery School of Magic. În ultimul deceniu, Jeff a încurajat organizarea evenimentelor și festivalurilor de teatru ritualic din lumea întreagă. www.McBridemagic.com.



Ian „Ursul Ascuns” Anderson (1959-) spune: „A fost o viață bună pînă acum. Am reușit să scap de realitatea Încuiaților și am dansat cu vrăjitoarele sălbatice pe dealuri în lumina Lunii. Am cîntat la harpă în luminșurile din pădure și am hoinărit prin pădurea tropicală acoperită de mușchi din Alaska. Am pășit printre străvechi stane de piatră și am escaladat munții. Am participat la marșuri și am luptat pentru cauzele în care am crezut și am făcut autostopul pe distanțe foarte mari. Sînt poet, programator, compun muzică utilizată în ritualuri (muzică *chaos*), trișor oportunist, om al muntelui și explorator al spiritului. Eseurile și poeziile mele au fost publicate în *Green Egg*, *Green Man*, *Enchante* și *Witch Eye*. Momentan stau la pîndă în munții din nordul îndepărtat al Californiei”.



Trish Telesco (1960-) este mamă a trei copii, soție, stăpînă a cinci animale de casă și autor cu normă întreagă ce a publicat numeroase cărți, dintre care menționez *Goddess in my Pocket*, *How to Be a Wicked Witch*, *Kitchen Witch's Cookbook*, *Little Book of Love Magic*, *Your Book of Shadows*, *Spinning Spells: Weaving Wonders*, precum și alte titluri, fiecare dintre acestea tratînd un alt domeniu de interes spiritual. Trish se consideră o vrăjitoare cu picioarele pe pămînt, a cărei dragoste pentru folclor și obiceiuri practicate în lumea întreagă dă savoare tuturor vrăjilor și ritualurilor. Deși inițial s-a autoinițiat și autoeducat în tradiția Wicca, ulterior a fost inițiată în tradiția Strega din Italia, care modelează și întregeste magia populară practică de Trish. Cele mai puternice credințe ale sale presupun să-ți urmezi viziunea personală, să fii tolerant față de alte tradiții, să faci din viață un act de venerație și să fii creativ, astfel încît magia să crească odată cu tine. www.loresinger.com.



Todd Karr (1965-) conferă o dimensiune magică conceptului cărților – de altfel, foarte generoase din acest punct de vedere – pe care le publică prin intermediul companiei sale, The Miracle Factory. În colaborare cu artista Katlyn Breene, a publicat o serie foarte apreciată de cărți elegante pentru magicieni, care s-a vîndut în lumea întreagă. După ce a studiat la Sorbona și University of Southern California, Todd a mai scris articole pentru *Los Angeles Times*, apoi s-a mutat la Paris, unde lucrează ca magician. Todd este autorul unei cărți unice de magie pentru copii, ce îmbină și elemente ale naturii, numită *Backyard Magic* (1996). www.miraclefactory.org.





Epilog. Acordarea diplomelor

Tată că ai parcurs tot acest grimoar și am încredere că ai învățat bine toate lecțiile prezentate aici. Felicitări! Ți-ai încheiat ucenicia, iar acum ești pregătit să treci la etapa următoare și să devii Vrăjitor Călător. Acum, la final, aș vrea să-ți ofer câteva vorbe de înțelepciune din partea diferiților membri ai Consiliului Cenușiu – dar nu numai –, care ți-au fost profesori de-a lungul acestor lecții. Consideră-le drept „discursuri la ceremonia de absolvire”...

Și pentru a-ți continua și aprofunda studiile în domeniul vrăjitoriei, dar și pentru a întâlni alți ucenici, vizitează site-ul **Școlii Cenușii de Vrăjitorie**: <http://www.GreySchool.com>.

Alegeri

(de Oberon Zell-Ravenheart)

Trăiește fiecare clipă ca și cum ar fi o scenă din filmul care se va face odată după viața ta – pentru că așa și este. Atunci când o aventură îți bate la ușă, nu mai sta pe gânduri!

Să fii conștient că marile realizări presupun asumarea unui mare risc. Nu uita nicicând: „Odată cu marea putere vine și o mare responsabilitate”. Prin orice faci să plantezi o nouă sămânță. Iar într-o bună zi ai să culegi și roadele... Pentru că un vrăjitor adevărat vede și păstrează întotdeauna în minte imaginea de ansamblu, globală – „Marele Peisaj”.

Niciodată să nu te oprești din învățat. Învăță de la oricine și din orice. Și mai ales învață regulile, ca să știi cum să le încalci cum se cuvine!

Când îți dai seama că ai făcut o greșeală (și vei face! – cu toții greșim), ia imediat măsuri pentru a o repara. Să recunoști că ai greșit, să-ți ceri iertare și să te căiești sînt dovezi de măreție. Așa învățăm și ne perfecționăm.

Ia decizii în legătură cu un anumit lucru, întrebîndu-te dacă vei fi mîndru într-o bună zi să le povestești copiilor tăi despre asta, atunci când ei vor avea vîrsta pe care o ai tu acum. Gîndește-te: tu ai fi mîndru de tatăl tău (sau de mama ta) dacă ei ar fi făcut ce vrei tu să faci? Întreabă-te: „Oare voi regreta mai încolo că am făcut asta? Sau poate voi regreta mai tirziu că *nu* am făcut-o?”.

Întemeiază-ți alegerile nu pe temeri, ci mai degrabă pe speranțe. Nu pe ceea ce *ți-e teamă* că s-ar putea întîmpla, ci pe ceea ce *speri* că se va întîmpla. Acesta este secretul unei vieți magice.

Răspunsurile la întrebările vieții se află în tine. Tot ce trebuie să faci este să privești în sufletul tău, să-ți asculți inima și să ai încredere în magia ta proprie. Cel mai adesea, răspunsul este „Da!”.

Eu, Consiliul Cenușiu și nenumăratele generații de vrăjitori dinaintea noastră ți-am oferit cunoștințele și instrumentele necesare pentru a transforma lumea într-un loc mai bun decât cel pe care l-ai găsit tu. Mergi înainte acum, și fă întocmai.

Puterea este în mâinile tale. La fel și modul în care alegi să o folosești.

Tovarăși de drum

(de Abby Willowroot)

Felicitări pentru faptul că ai ales această carte și ai urmărit lecțiile pe care le conține. Ești pe punctul de a-ți pune în valoare darurile vrăjitoarești și de a-ți dezvolta abilitățile. Mergînd pe calea vrăjitorului, vei fi însoțit în această călătorie de cîțiva tovarăși esențiali. Tovarăși de drum care trebuie hrăniți, ocrotiți și ascultați. Acești însoțitori sînt curajul, compasiunea, curiozitatea și generozitatea. Să rămîi mereu în compania acestor tovarăși excepționali, să-i repeți și să-i ții la loc de cinste, astfel încît ei să poată să crească și să devină mai puternici pe zi ce trece, iar tu vei fi pe calea cea bună spre a deveni un mare vrăjitor.

Isuscina în artele magice este esențială pentru un vrăjitor, însă la aceasta se adaugă ajutorul însoțitorilor tăi – curajul, compasiunea, curiozitatea și generozitatea. Doar așa vei descoperi magia profundă care determină Universul să-ți destăinuie secretele. Ascultă cu toate simțurile, Privește prin fiecare celulă a corpului tău și Atinge cu blîndețe adevărata esență a tuturor lucrurilor.

Binecuvîntări magice !

De ce ai nevoie

(de Herman B. Triplegood)

Pentru a deveni un Mare Magician, un Vrăjitor Adevărat, un discipol al lui Hermes și un Filozof al Naturii, un Matematician sau un Taumaturg, eu spun că trebuie să crezi în tine însuși. Să crezi în Puterea Magică a lui Trei. E nevoie de acel angajament luat față de Jocul Kryptic*, care se continuă cu Marginea Kryptică a Țesăturii Mitico-Mantice, țesătură din care te-ai născut tu acum ca vrăjitor. Tot ce trebuie să faci ca să fii vrăjitor este să te comporți ca unul.

* Kryptic Fire Dragon Ring, comunitate magică dedicată Dragonului (n.t.).

Nebunul divin

(de Ian „Ursul Ascuns” Anderson)

Nebunul din cărțile de tarot este de obicei reprezentat ca stînd pe marginea unei stînci, nesocotind cu voioșie consecințele sau avertismentele. Poate părea o nebunie, însă acesta este un pas esențial pe calea vrăjitorului. La un moment dat, dacă vrem cu adevărat să trăim fără ca viața noastră să fie îngrădită de simțul realității celorlalți, trebuie să pășim, la fel ca Nebunul, în necunoscut, într-adevăr, în ceea ce nu poate fi cunoscut. Există anumite momente în drumul vrăjitorului cînd trebuie să fii precaut, să meditezi, să înveți, să cauți viziuni, însă toate acestea nu vor fi de ajuns pentru a face din tine un adevărat vrăjitor pînă cînd nu vei fi pregătit să faci pasul Nebunului. Este posibil să fie vorba de un pas dincolo de ceea ce este acceptabil din punct de vedere social, dincolo de ceea ce este corect din punct de vedere științific, poate fi un pas care să nu-ți aducă banii necesari sau un pas dincolo de celelalte limite pe care singuri ni le impunem, uneori fără să ne dăm seama.

Nebunul înțelept are puterea de a vedea prin zidurile iluziei și de a trece prin ele. Totuși, Nebunul divin nu este pur și simplu idiot, și este important să avem o bună intuiție și un simț magic dezvoltat, pentru a ști cînd și unde să pășim în necunoscut. Magia, prin însăși natura ei, trece dincolo de limitele realității convenționale, iar fiecare act de magie adevărată conține ceva din necunoscut, din ceea ce este etern surprinzător și poartă un ecou al pasului Nebunului.

Absolvirea?

(de Raymond Buckland)

Nici unul dintre noi nu absolveste vreodată. Chiar și în cazul a ceea ce numim „moarte”, tot nu absolvim – trecem în alte dimensiuni și progresăm. Exact aceasta este frumusețea vieții – bucuria de a trăi. Întotdeauna se ivește ceva nou la orizont. Hrănește-ți curiozitatea. Nu-i îngădui să devină o simplă curiozitate trindavă, ci dezvolt-o în explorare, investigație, experiență, studiu... toate acele lucruri care vor contribui la dezvoltarea conștiinței tale și te vor ajuta să înaintezi pe calea vieții.

În copilărie, eram un cititor înrăit. Citeam orice carte îmi pica în mină. Dar nu mă opream doar la asta. Căutam la sfîrșitul acestor cărți și devoram bibliografiile ; listele ce cuprindeau lucrări pe același subiect sau pe teme asemănătoare. Le căutam și le citeam și pe acestea... cărți care, la rîndul lor, conțineau alte bibliografii ! În viață, lucrurile stau oarecum la fel – un lucru duce la altul ; un interes poate stîrni încă o duzină de interese. Însă trebuie să te previn : nu fă o mie de lucruri deodată. Nu-ți risipi energiile prea repede sau pe lucruri care te depășesc. Învață să-ți respecți propriul ritm. Cu toate că mintea omului este o mașinărie incredibilă care poate absorbi și folosi mult mai multe lucruri decît ne-am putea imagina vreodată.

Această carte reprezintă pentru tine o cale minunată de a intra în lumea vrăjitoriei. Mi-ai fi dorit să fi avut acces la o asemenea carte în copilărie. Prin intermediul cunoștințelor pe

care le-ai acumulat din această lucrare vei fi mereu cu un pas înaintea celorlalți. Ar trebui ca asta să te bucure. Să te mulțumească. Nu te fâli cu ceea ce știi. Nu-i trata de sus pe cei mai puțin norocoși. Întotdeauna este de preferat să fii modest și să-ți manifesti mulțumirea de sine într-un mod rezervat decât să fii lăudăros și să faci pe grozavul. Ai parcurs toate lecțiile propuse de această carte. Meriți o perioadă de odihnă și relaxare. Dar după aceea trebuie să mergi mai departe. Eu, tu și ceilalți membri ai Consiliului Cenușiu de Vrajitori – cei asemenea nouă nu se odihnesc niciodată. Însă această stare de neliniște – această continuă căutare – este singele vieții noastre. Obișnuiește-te cu ea și savurează-o! Bine ai venit pe tărîmul vieții!



Viitorul

(de Lady Epona)

Tu reprezintă viitorul Pământului și al Universului. Pe măsură ce te îndrumam pe calea înțelepciunii vrăjitorilor, știam că vei vedea lucrurile dintr-o perspectivă diferită de cea a Bătrînilor. Vei trăi experiența magică în cu totul alte dimensiuni decât am trăit-o noi; pentru că perspectiva și dimensiunea sînt concepte ale Timpului. Ți-am oferit tot ceea ce știm, de tine depinde să duci aceste cunoștințe în viitor.

Iubește și respectă Pământul și creaturile sale;

Fii sincer față de tine însuși;

Iubește-ți aproapele;

Să trăiești mult și să ai noroc;

și înainte de toate – RÎZI!

Fii binecuvîntat!

Adevăratul secret

(de Luc Sala)

Calea vrăjitorului este glorioasă, deoarece acesta dobîndește cunoașterea proceselor profunde și interacțiunilor dintre minte și natură și reușește să obțină o anumită putere asupra realității. Asta însă numai la suprafață. Lecția mai profundă pe care o învățăm pe această cale este cea a umilinței, a faptului că nu sîntem cu nimic diferiți. Fermierul simplu, cerșetorul, străinul care îți zîmbește poate fi un magician mult mai bun decât tine dacă stăpînește magia fericirii și a dragostei – cea mai mare artă dintre toate.

Puterile minții, eliberate, concentrate și valorificate prin vizualizare, ritual și meditație sînt copleșitoare, însă nu abuza de ele și nu le considera ca fiind ale tale. Tu ești doar un

canal, un vas, iar dacă privești cu atenție în jur, vei observa că magia este peste tot. A deveni magician înseamnă mai ales să devii conștient de ceea ce există deja și să descoperi legăturile și corespondențele dintre lumea interioară și cea exterioară și să construiești o nouă punte între ele. Este o cale fără sfârșit – și aș vrea să-ți împărtășesc cea mai importantă lecție a sa :

Sînt diferit doar pentru că nu am învățat încă să fiu același. A fi mereu același, a depăși limitele, a stabili punți de legătură și a iubi sînt adevăratele secrete ale vrăjitoriei.



Experiența magică

(de Donald Michael Kraig)

Te invit să faci o pauză și să respiri adînc. Dacă ai parcurs în întregime acest curs și ai îndeplinit cu succes toate sarcinile, dacă ai trecut cu bine de toate probele, meriți să fii lăudat. Pentru că adevărul e că mulți pornesc pe acest drum, însă puțini ajung la destinație. Fiind unul dintre aceștia din urmă, meriți să te scalzi în gloria binemeritată și să fii mîndru de realizările tale. Ia o pauză și respiră în timp ce culegi laurii victoriei. Visează asta la noapte.

Însă cînd te vei trezi mîine, va trebui să mergi la „cealaltă” școală. Tot vei fi nevoit să ai de-a face cu prieteni care vor să lase problemele lor pe umerii tăi, cu unii profesori care nu te tratează cu respect sau cu alții care îți spun ce să faci fără să-ți ofere un motiv întemeiat. Tot va trebui să te confrunți cu o lume care uneori pare ostilă și crudă.

Însă acum deții o tehnologie puternică de apărare. Tehnicile pe care le-ai învățat, magia pe care o stăpînești îți vor oferi calmul și echilibrul atunci cînd ceilalți se comportă nebunește. Dacă folosești aceste tehnici și duci o viață de vrăjitor, vei putea să studiezi mult mai eficient, să comunici cu oamenii cu mai multă ușurință și chiar să îndeplinești mai ușor sarcinile împovărătoare pe care uneori le ai de făcut.

Cursul pe care l-ai parcurs în întregime este absolut inutil... în cazul în care nu îl folosești. Și asta nu într-o zi de festival. Nu într-un weekend. Nu doar atunci cînd ai tu timp. Este util doar dacă îl folosești. Zilnic. Așa vei descoperi că magia nu este ceva ce *faci*, ci ceea ce *ești*. Felul în care mergi, vorbești, gîndești și acționezi va fi magic.

Prietenii și oamenii pe care îi întâlnești se vor minuna de puterea ta. Iar tu vei fi învățat un mare secret. Este inutil să te lupți pentru putere împotriva celorlalți. Este mult mai important să ai putere asupra propriei tale persoane. Atunci cînd vei deține această putere – puterea de a face tot ce vrei fără a-i răni pe ceilalți și fără a lua ceva de la ei – vei fi într-adevăr puternic, independent și liber.

Acestea sînt semnele unui vrăjitor adevărat.

Daruri

(de Ellen Evert Hopman)

Acum, că ai citit această carte, sper că înțelepciunea ei îți va fi de folos și că îți vei da cu atît mai mult seama de misterele vieții care te înconjoară. Elementele Pămînt, Aer, Foc, Apă și Spirit se găsesc în diferite combinații în tot ceea ce vezi și atingi pe această planetă.

Ești pretutindeni înconjurat de viață, de la cele mai mici insecte, alge și mușchi pînă la cele mai mari balene, elefanți și stejari. Natura te-a înconjurat cu tot ce îți trebuie: remedii naturale să te menții sănătos și alimente naturale, numai bune pentru stomacul tău. Ți-a oferit aer proaspăt pe care să-l respiri și izvoare limpezi din care să bei. Sper că vei aprecia mereu aceste daruri cu respect și înfiorare.

Să nu uiți niciodată de Spiritele Pămîntului, care trudesc tot anul pentru a-ți putea oferi aceste miracole, și nici de Marele Spirit, care înglobează tot ceea ce înseamnă viață, toate creaturile din toate universurile.

Binecuvîntată fie-ți lectura, binecuvîntată fie-ți călătoria, binecuvîntată fie-ți munca ce va urma.

„A ști, a vrea, a îndrăzni, a tăcea”

(de Raven Grimassi)

Acum vei porni la drum, ducînd cu tine cunoștințele care ți-au fost împărtășite, transmise și încredințate. Însă ia aminte că există o diferență între a ști și a conștientiza. Cunoștințele te ajută să vezi și îți oferă opțiuni. Însă nu te obligă să acționezi. Poți sta pe o șină de cale ferată știind că s-ar putea să treacă un tren și totuși să nu iei nici o măsură în această privință. Însă odată ce conștientizezi faptul că, dacă nu te miști de acolo, trenul te va călca, vei fi obligat într-un mod copleșitor să acționezi. Așadar ține minte că știința și conștiința lucrează în mod diferit. Cunoștințele îți permit să analizezi și să reflectezi, însă conștiința te îndeamnă să iei măsuri.

Întrucît vei porni la drum chiar din ziua aceasta, sper și îmi doresc ca instrumentele pe care le-ai șlefuit prin studiu să-ți aducă multe realizări. Știi deja că axioma „a ști, a vrea, a îndrăzni, a tăcea” sînt cuvintele Maestrului Magic. Pentru a poseda cunoașterea, trebuie să faci mai mult decît să-ți satisfaci pura curiozitate. Pentru a dobîndi cunoașterea, trebuie să studiezi nu doar conceptul, dar și acele lucruri care au legătură cu el. Pentru a vrea, trebuie să înduri fără să te lași învins și fără să cazi pradă descurajării. Trebuie să-ți găsești calea și să mergi înainte, în ciuda obstacolelor. Pentru a îndrăzni, trebuie să fii dispus să-ți asumi riscurile pînă la capăt și nedreptății cu care ceilalți vor căuta să te împovăreze. Trebuie să rămii fidel căii tale, indiferent dacă drumul este neted sau plin de capcane. Pentru a tăcea, trebuie pur și simplu să spui adevărul fără prefăcătorie sau vanitate.

Așa că te încurajez să conștientizezi cine și ce ești. Te încurajez să devii vrăjitor, nu doar în minte și intelect, ci și în inimă și spirit. În fiecare epocă există oameni care fac

ceva însemnat. Pe măsură ce vei străbate acest drum nobil, împărtășește aceste lucruri însemnate celorlalți, lumii întregi. Te invidiez pentru zilele ce te așteaptă ; va fi o aventură glorioasă !

Calea Magicianului

(de Lady Pythia)

Viața magicianului este plină de întrebări veșnice – Cum funcționează lucrurile ? Cine sînt ? De ce sînt aici ? Care este adevăratul motiv pentru care studiez magia ?

Iată mottoul care a fost cioplit la intrarea Oracolului din Delphi – Este una dintre cele mai importante maxime în studiul magiei, fiind în același timp un ghid prin toate căile sale :

„CUNOAȘTE-TE PE TINE ÎNSUȚI”.

Aceste cuvinte simple reprezintă cel mai important ghid al studiilor tale, nu doar în acest domeniu, ci în toată viața ta, pentru că au legătură cu o altă zicală magică foarte importantă :

„PRECUM DEASUPRA, AȘA ȘI DEDESUBT”.

Tu poți extrapola această zicală transformînd-o în „Ceea ce este în interior este și în exterior”. Vei găsi Universul în interiorul tău. Această carte ți-a oferit multe elemente pe care le poți folosi în călătoria ta, dar, la un moment dat, aceste elemente vor deveni extensii sacre ale felului în care vei gândi și relaționa cu mediul înconjurător, moduri prin care vei învăța nu numai cauza și efectul, dar și marea responsabilitate care decurge din modalitatea în care toți oamenii, fie ei magicieni sau oameni obișnuiți, își folosesc puterea personală.

Existăm nu doar pentru a ne servi pe noi, ci pentru a servi umanitatea. În momentul în care uităm acest lucru și ne folosim puterea asupra celorlalți fără a ține seama de efectul asupra lor, Legea Compensăției garantează că vom afla cum e să fii tratat în același fel. Noi vrem să ții mereu cont de scînteia divinității, de principiul vieții ce există în toate persoanele și viețuitoarele și în întreaga natură.

Sper să afli, așa cum am făcut-o toți, că de fiecare dată cînd crezi că ai reușit, universul îți reamintește că mai ai multe de învățat.

Și ce fericire îți poate aduce ACEST LUCRU ! Sîntem toți învățaței eterni pentru că studiul magiei și al lumii, al Naturii și al Elementelor sale este nesfîrșit.

Fii umil în calea pe care ți-ai ales-o, dar să nu devii un preș de șters picioarele. Învăță să înțelegi cînd un compromis este esențial, dar nu lăsa mîndria să devină un scut în spatele căruia să-ți ascunzi vulnerabilitatea și teama de inadaptare, pentru că adevărata mîndrie recunoaște în tăcere cine ești și cine vei deveni – nu cită „putere” tu



sau alții credeți că aveți. Și compasiunea va fi una dintre cele mai importante instrumente pentru a citi în inima lucrurilor, inclusiv a ta.

Păstrează copilul din tine, pentru că acel fel de a fi copilăresc îți va permite să fii întotdeauna curios și plin de bucurie și minunare în fața noilor descoperiri!

Mai presus de orice, sintem aici pentru a participa la evoluția conștiinței omenеști, depășind studiul minții și abilitățile sale – un domeniu ce se dezvoltă cu rapiditate în vremurile tale. Noi sintem simpli predecesori ai celor ce vor veni.

Tu poți fi unul dintre cei pentru care căile noastre au pregătit lumea mereu schimbătoare. În timp ce examinezi diferitele planuri și te imaginezi ținînd această planetă albastră delicată și care se învîrte neîncetat, ține-o cu atenție. Poate tu vei fi cel care va avea grijă de Mama Pămînt, pentru că Ea are mare nevoie de noi toți și se află acum în miinile tale, mai mult decît toate celelalte lumi și realități pe care le vei explora. Rămii legat de rădăcinile pe care i le trimiți și prețuiește-le, chiar și cînd călătorești departe, în alte planuri.

Fie să ajungi să te cunoști pe tine însuși. Este o călătorie pe viață și fie ca Păzitorii Înțelepciunii care se află în astral și în planurile magiei să-ți păzească spiritul rătăcitor în timp ce călătorești pentru a descoperi Universul și reflexiile sale în propria ta inimă, minte, suflet și corp. Să nu uiți niciodată că risul alungă frica și că este un instrument important în viață și în magie. Te afli într-o călătorie minunată! Prețuiește tot, chiar și perioadele mai dificile – pentru că îți vei cîștiga cea mai mare putere din acele lecții!

Și pe măsură ce îmbătrînești și te maturizezi, sper să cunoști dragostea, cel mai de preț dar al omenirii. Bucură-te de el! Soarbe cu sete! Și sper să nu fii niciodată însetat sau infometat de-a lungul călătoriei tale ca Nebun, prima carte de tarot – care devine la sfîrșitul Arcanei Majore Lumea, Universul, Multiversul! Studiază și vei afla calea Magicianului!

Fii binecuvîntat!

Răscruci

(de Morning Glory Zell-Ravenheart)

Cînd ai luat această carte și ai început să o citești, s-a deschis o Poartă între Lumea Magică și cea Mundană. Aceasta este cartea pe care ți-ai dorit-o dintotdeauna, care conține cunoașterea autentică a marilor vrăjitori. Acum, că posezi un pic din această știință și ai terminat primul nivel, te vei confrunta cu o provocare – pentru că toată știința din lume este complet inutilă fără acțiune și experiență.

Te afli la răscrucea inițierii în mistere. Privește în jos cu ochiul minții și vei vedea o Lamă Magică în mijlocul drumului. Ridic-o. Acest Cuțit reprezintă Alegerea și este dreptul tău din naștere. Va fi întotdeauna al tău. Nu-l poți arunca, pentru că „a nu alege” este tot o alegere. Acest Cuțit este subtil; avînd două tăișuri, taie pe ambele părți.

Pentru a stăpîni acest Cuțit, trebuie să-ți ascuți voința magică prin practicarea lecțiilor învățate în această carte. Pentru a folosi această Lamă cu înțelepciune, trebuie să-ți ascuți inima și visele. Dar mai presus de orice, adu-ți aminte să lași dragostea să facă parte din orice alegere conștientă pe care o faci. Deoarece, la urma urmei, cînd vei folosi Cuțitul Alegerii pentru a separa două lucruri și pentru a îndepărta ceea ce nu contează cu adevărat, îți vei da seama că iubirea este esența oricărui mister adevărat.

Așteaptă-te la un miracol

(de Jesse Wolf Hardin)

Vrăjitoria nu este doar o evadare din fața opresiunii vieții comune, „normale”. Este o reangajare față de tine însuși și de Spirit, de scop și locație – este începutul unei sarcini pe viață.

Magia nu înseamnă să-ți satisfaci dorințele, ci să transformi lumea. În mod similar, responsabilitatea nu înseamnă obligație – este voința și abilitatea de a răspunde.



Ai vise pe care nu le împărtășești nimănui. Acum e vremea să le trăiești!

Fiecare moment este decisiv, iar viitorul nostru este o pinză albă. Singurele lucruri care ne stau în cale sînt acele deprinderi de care sîntem legați și temerile pe care le negăm. Nimeni nu este responsabil de viața ta în afară de tine! Bagheta se află în mîna ta...

A avea jucării nu echivalează cu distracția. Concentrează-te pe sporturi unde ai ocazia cu adevărat să joci. Înnoată în apă fără chimicale și în locurile „unde nu ar trebui să te afli”. Mergi desculț prin trifoi. Plîngi, rîzi și cîntă. Stringe în brațe și urlă!

Nimic nu se împlinește dacă eviți experiențele noi. Gustă aromele diverse ale vieții, asigurîndu-te că scuipi ceea ce este rău.

Încearcă să-ți amintești că „a-ți cîștiga traiul” nu înseamnă să trăiești cu adevărat. Găsește o activitate care să-ți reflecte atît talentul, cît și crezul. Poveștile de aventuri de la televizor sînt un substitut sărac al aventurilor pe care le-ai putea trăi chiar tu. Sînt atît de multe ore între naștere și moarte... ai grijă să le petreci făcînd ceea ce contează cel mai mult. Ar fi ideal să-ți descoperi și să-ți împlinești scopul cel mai important.

Ideea nu este să aduni bogății, ci să trăiești o viață bogată. Ai grijă la soluțiile care pot fi vindute sau imbuteliate și la orice stă între tine și Geea, Zeu și Zeiță.

Călătorește și explorează lumea cît poți de mult. Astfel, nu numai că vei cunoaște alte bioregioni și stiluri de viață, dar vei învăța să apreciezi orice loc pe care îl vei numi casă.

Niciodată să nu iei de bune toate lucrurile – nu cînd este vorba de sănătatea, casa și familia ta. Să nu spui niciodată „ce-o fi o fi”, pentru că înseamnă că nu-ți pasă, și tu știi foarte bine că nu e așa. Problemele noastre, sau cele ale lumii, nu au fost cauzate de o simțire prea intensă; mai degrabă pentru că simțim prea puțin. Dacă ne deschidem în fața suferinței existenței umane, ne deschidem și în fața experienței fericirii.

Explorează curajos orice lucru care poate spori profunzimea senzației și totalitatea Spiritului, care te poate conduce prin empatie la o conexiune reală și la putere. Ești o parte a universului fără cusur, așa cum mîna este o parte a brațului. Întreaga creație este sacră și așa ești și tu.

Ar fi înțelept să eviți drogurile, carierele sau stilurile de viață care îți omoară conștiința sau îți subrezesc răspunsul crucial și oportun. Fii suspicios asupra lucrurilor care necesită uleiuri minerale, care se laudă că sînt „disponibili”, care recunosc că au fost colorați și aromați artificial sau care pretind a fi ceva ce nu sînt. Și fii atent, pentru numele lui Dumnezeu! Concentrează-te doar la iubita ta cînd ești cu ea și la nici o altă mîncare decît la cea pe care o mînci în acel moment. Ține minte că nimic nu valorează ceva decît dacă este veritabil!

Toate evenimentele, bune sau rele, sînt lecții prețioase pentru care ar trebui să fim recunoscători. Evită să te lovești de două ori în același loc. Și nu irosi timpul dînd explicații pentru greșelile tale. Învăță din ele și mergi mai departe!

Creează-ți propriul tău cod vrăjitoresc de onoare și respectă-l. Promite loialitate față de prieteni, familie, comunitate, cauza pentru care lupți și pămîntul pe care îl iubești. Și întotdeauna ține-ți promisiunile.

Lumea este un mare ciclu. Învăță să dai tot ce ai. Și, la fel de important, învață să primești cu delicatețe orice dar ți se oferă.

Rezervă-ți întotdeauna puțin timp pentru a „fi mic”, chiar dacă ești de părere că te afli la o vîrstă cînd trebuie să fii „înțelept” sau „liniștit”. Tîrăște-te pe pămînt după gîndaci interesați, caută forme de animale în nori și nu te îngrijora dacă te pătezi de iarbă pe haine.

Descoperă Creația Divină și locul tău din fiecare fir de iarbă, în curtea fiecărei case. Dar nu uita să faci pelerinaje în locuri cu adevărat sălbatice. Deschide-te în fața informațiilor și a inspirației pe care o însuflă acestea și supune-te singurătății care ne învață că nu sîntem niciodată cu adevărat singuri.

Demască orice iluzie dureroasă sau minciună. Protejează și hrănește cu tot ce ai orice este bun și real.

Nimeni altcineva nu poate munci în locul tău, așa încît nimeni nu poate fi învinovățit! Atît responsabilitățile, cît și recompensele sînt ale tale. Asumă-ți-le! Apoi mulțumește...

Ține minte că nu e niciodată „prea tîrziu”, dacă începi chiar acum.

Așteaptă-te la un miracol. Acel miracol ești tu.

Așa să fie!



Anexa A

Istoria cronologică a timpului magic

i.Hr. (înainte de Hristos)

800 000 Figurina aheuliană „Venus” este cea mai veche sculptură cunoscută – imaginea unei femei din piatră, făcută de neanderthalieni.

75 000 Primele altare umane (Neanderthal) scot la iveală dovezi ale existenței cultului pentru ursul de peșteră, lup și alte animale.

60 000 *Urișa erupție vulcanică din Sumatra* reduce întreaga populație umană de pe glob la doar câteva mii.

30 000 „Venus” din Willendorf este sculptată din calcar și colorată cu ocră roșu, devenind prototipul unei forme noi de artă, ce a durat peste 20 000 de ani.

23 000 „Vulpea șireată” sau S'Armuna, un șaman, trăiește și moare într-un sătuc de vânători de mamuși, în actuala Republică Cehă. S-au păstrat scheletul ei, portretele, mătăniile din ceramică și scoici, flaute din os, animalul ei totemic (vulpea arctică), ultimul combustibil din kiln (primul cunoscut, umplut cu figurine ce reprezintă un animal mic și pe „Venus”), chiar și amprentele imprimate în lut.

15 000 Picturile rupestre din perioada Cro-Magnon din Franța și Spania înfățișează animale, vânători și urme de palme.

cca 8500 *Era Glaciară Riss se încheie brusc, din cauza unui asteroid care lovește Bahamas-ul.* Topirea gheții determină creșterea nivelului mării cu 13 m, provocând inundații imense în toată lumea. Toate comunitățile de pe coastă se înecă. Acest eveniment este reținut în legendă ca distrugerea Atlantidei.

cca 8000 Este întemeiat Jericho, cel mai vechi oraș neolitic cunoscut. Cultura harapană ia naștere în nordul Indiei, de-a lungul fluviului Saraswati.

cca 6000 Desene rupestre, în Catal Huyuk (Turcia de astăzi), înfățișează vânători înfășurați în piei de leopard.

cca 5150 *Creșterea constantă a nivelului mării cauzează revărsarea Mediteranei, care umple Marea Neagră.* Această inundație bruscă ridică nivelul apei cu peste 16 m și inundă 60 000 de mii pătrate de pământ locuit. Acest eveniment este amintit în legendă ca *Potopul* – Potopul lui Noe și al lui Utnapishtim.

cca 5000 Cea mai veche statuie a fertilității masculine cunoscută (Germania).

cca 4800 Cel mai vechi monument megalitic cunoscut (Britania).

cca 3500 Începuturile civilizației sumeriene.

cca 3000 Începuturile civilizației egiptene. Calendar exact, bazat pe observații astrologice.

cca 3000-2500 Punctul culminant al culturii harapană, ce se întindea pe mai mult de 300 000 de mii pătrate. Populația orașului Sindh o egalează pe cea a întregului Egipt. Practicile includ astrologia, feng shui, știința ierburilor, medicina și magia.

cca 2900-2600 Cercul de piatră Callanish e construit în Scoția.

cca 2800 Începe construcția primelor piramide din Egipt.

cca 2700 Ghilgameș conduce Uruk (Sumeria), pe fluviul Eufrat. *Epopeea lui Ghilgameș* îi narează povestea.

2630 Imhotep, primul medic cunoscut vreodată, fiind totodată preot, scrib, înțelept, poet, astrolog, arhitect și vrăjitor.

cca 2500-1628 Civilizația minoică din Creta și Cyclades. Zeița/Preoteasa Șarpe de la Cnossos.

cca 2400 Începe construirea Stonehenge-ului în Anglia.

cca 2000 Întemeierea Oracolului Geei din Dodona (Grecia), la poalele muntelui Tomaros. Plantarea Stejarului Sacru.

1628 Moise apare în fața faraonului Egiptului și-i cere să elibereze sclavii evrei. Urmează Exodul.

1628 *Insula vulcanică Kallisti* (cunoscută azi sub numele de Thera), din nordul Cretei, explodează, încheind astfel marea Epocă de

- Bronz din estul Mediteranei. Acest eveniment se combină cu impactul asteroidului din jurul anului 8500, creînd împreună „Legenda Atlantidei”.
- 1628-1618 „Război în Ceruri”; „Ciocnirea Titanilor”
- Secolul al XV-lea Invazia ariană; ascensiunea Zeilor-Cer.
- 1478 A 23-a zi a războiului Kurukshetra, între Kauravas și Pandavas (India), descris în *Mahabharata*.
- Secolul al XV-lea Riul Saraswati seacă. Civilizația harapană dispare.
- Secolul al XIII-lea Zeus devine zeul suprem la Oracolul în Dodona.
- 1367-1350 Faraonul Akhenaton introduce cultul monoteist al lui Aton (Soare) în Egipt.
- cca 1264 Călătoria argonauților – Aventura lui Iason în căutarea Linii de Aur.
- 1220-1210 Războiul troian. Grecii micenieni invadează Troia.
- 1210-1200 Odiseea (călătoria lui Ulise din Troia către casă, în Itaca, Grecia).
- cca 1000 la naștere în Italia civilizația etruscă. Etruscii sînt cunoscuți în toată lumea pentru cunoștințele lor de magie, divinație și filozofie.
- cca 1000 Milesienii vin în Irlanda și cuceresc Tuatha.
- 950-928 Solomon domnește ca rege al Israelului. Este cunoscut în legendă ca magician maestru, stăpîn peste *Djini*.
- 850 Elissa, prințesa din Tyre, întemeiază Cartagina.
- 753 întemeierea Romei de către gemenii Romulus și Remus.
- 700 la naștere în Austria civilizația celtică; așa-numita cultură Hallstatt. Apariția limbii celte.
- 551 Nașterea lui Confucius, în China. Este contemporan cu Buddha și Lao Zi.
- 500 Celții britoni ajung în Britania. Apar druziții, o castă intelectuală și religioasă.
- 500-450 Sfîrșitul erei Hallstatt, Începuturile erei La Tène: epoca eroică a celților. Era multor mitologii.
- 460-429 Domnia lui Pericle în Atena: „Epoca de aur a Greciei” – prosperă filozofii și dramaturgia.
- 420 Cultul lui Asclepios, zeul sănătății și părintele medicinei, este introdus în Atena de Sofocle.
- 387 Galii celtici îi înving pe romani la Alia. Jefuirea Romei de către Brennus.
- 325 Alexandru cel Mare (356-323) cucerește toată lumea cunoscută, punînd bazele Imperiului Macedonean; cultura greacă se extinde în Italia, Egipt, Persia și India.
- 280 „Victoria lui Pyrrhus”. Pyrrhus, regele Epirului, îi învinge pe romani în bătălia de la Heraclea.
- 279 Celții invadează Grecia, prin Macedonia, și jefuiesc Templul din Delphi.
- 264-241 Primul război punic între Roma și Cartagina.
- 214 Începe construcția Marelui Zid din China.
- 186 Bacanalele, versiunea romană a Dionisiilor grecești, sînt scoase în afara legii de Senat, din cauza imoralității.
- 168-165 Revolta maccabeeană a evreilor împotriva grecilor.
- 167 Grecia: Ca răzbunare în urma victoriei lui Pyrrhus de la 280, consulul roman Lucius Aemilius Paulus dă foc la 70 de orașe din Epir, în al treilea război macedonean, inclusiv vechilor oracole din Dodona și Necromanteion.
- 61 Iulius Cezar (100-44) cucerește Brigantium, distrugînd rezistența celtiberiană.
- 51-50 Cezar face pace cu galii, apoi distruge 220 de „vase de cristal” ale Alianței celtiberiene, într-o bătălie pe mare.
- 4 Magii zoroastri pleacă în pelerinaj din Persia spre Betleem, pentru a oferi daruri nou-născutului Iisus.

d.Hr. (după Hristos)

- 29 Crucificarea lui Iisus; Începuturile creștinismului.
- 43 Invazia romană în Britania. Între anii 43 și 409, Roma domină Britania și o parte din Țara Galilor.
- 30-97 Apollonius din Tyana, cel mai mare vrăjitor al secolului I.
- 50-60 Simon Magus, remarcabil „făcător de miracole”, intră în competiții magice cu apostolul Petru.
- 61 Fortăreața druidă de la Anglesey, distrusă de romani; Suetonius Paulinus îi învinge pe iceni (revolta lui Boudicca).
- 63 Iosif din Arimateea vine la Glastonbury, în prima misiune creștină din Britania, aducînd Sfîntul Graal.
- 70 Romanii distrug Ierusalimul, dărîmînd marelui Templu. Începe Diaspora iudaică.
- 122-128 Este ridicat Zidul lui Hadrian, lung de 73 de mile, ce traversează Anglia nordică, pentru a demarca granița romană.
- 150 Celții sînt cucerți de romani. Britanicii și galezii intră sub stăpînire romană.
- cca 250 Saxonii încep să facă incursiuni pe coasta estică a Britaniei.
- 313 Constantin (domnitor 312-337) legalizează creștinismul în Imperiul Roman.
- cca 350 Creștinismul ajunge în Irlanda.
- 361 Păgînismul este scos în afara legii în Imperiul Roman.

- 361-363 Împăratul Iulian Apostatul încearcă să revie religia păgînă în Imperiul Roman. Este învins.
- 392 Stejarul Sacru al lui Zeus de la Dodona este tăiat și oracolul închis de împăratul creștin Theodosios.
- 394 Theodosios închide Oracolul din Delphi; interzice cultul lui Apollo și celebrarea jocurilor pitice.
- 395 Alaric Gotul demolează templul Demetrei de la Eleusis, punind capăt sărbătorii Misterelor Eleusine, care avea loc anual de 1 600 de ani.
- 410 Retragera romană din Britania. Împăratul Honorius declară independența britanicilor.
- 415 Martiriul Hypatiei și arderea marelui Bibliotecii din Alexandria (Egipt).
- 432 Sosirea lui Padraig (Sfintul Patrick) în Irlanda.
- 445 Vortigern ajunge la putere în Britania.
- 455 Roma este prădată de vandali. Sfîrșitul Imperiului Roman de Apus.
- 460-470 Ambrosius preia controlul facțiunii pro-romane și al rezistenței britanice; conduce britonii în luptele împotriva saxonilor, ce au durat ani de zile.
- 481 Artorius Roithamus (Arthur) (465-537) devine înaltul Rege al Britaniei. El are doar 15 ani, iar mentorul și consilierul său este vrăjitorul Myrddin (Merlin).
- 485-496 Incursiunea saxonă stăvilită de regele Arthur în 12 bătălii. Pînă la urmă, Arthur îi învinge pe saxoni la Muntele Baden.
- 537 Arthur este ucis în bătălia de la Camlann și înmormîntat în Avalon (Glastonbury).
- 540 O cometă de mici dimensiuni sau un asteroid lovește Pămîntul, marcînd intrarea în Epoca Întunecată. Măturile din Europa coincid cu cele din China, amintind despre condiții de iarnă care au învăluit lumea timp de 18 luni.
- 622 Al Hajira, „zborul”; începutul erei musulmane.
- cca790 Începe invazia și colonizarea insulelor Britanice de către vikings.
- 900 Canon Episcopii – cel mai important document legal de la începutul Evului Mediu: vrăjitoria.
- 1014 Bătălia de la Clontarf: vikingsii sînt alungați din Irlanda de către Brian Boru. Ei se retrag din toate națiunile celtice imediat după înfrîngere.
- 1054 Marea Schismă divide Biserica în cea Romană și cea de Răsărit.
- 1066 Bătălia de la Hastings. Normanzii, conduși de William Bastardul, invadează și cuceresc Anglia.
- 1095-1099 Prima Cruciadă; Godefroi cucerește Ierusalimul.
- 1099 Godefroi întemeiază Prioria Sionului în Ierusalim.
- 1145-1148 Cea de-a doua Cruciadă este învinsă.
- 1187 Papa Grigorie al VIII-lea anunță a treia Cruciadă.
- 1189 Richard este înscăunat rege al Angliei.
- 1199 Richard Înimă-de-Leu este ucis în cea de-a treia Cruciadă. Fratele său, John, îi urmează la tron.
- 1215 Regele John este forțat să semneze *Magna Carta*, punind capăt „dreptului divin al regilor”.
- 1227-1736 „Epoca Arderii”.
- 1227 Papa Inocențiu al III-lea emite o bulă, punind bazele Inchiziției.
- 1233 Germania: Introducerea unei legi care încurajează mai degrabă convertirea decît arderea pe rug a vrăjitoarelor.
- 1233 Papa Grigorie al IX-lea emite o bulă prin care decretază că inchișitorii răspund doar în fața papei.
- 1244 Forța combinată a turcilor și a musulmanilor egipteni duce la recapturarea Ierusalimului. Sfîrșitul Cruciadelor.
- 1258 Prima bulă papală împotriva magiei negre, emisă de papa Alexandru al IV-lea.
- 1311 Papa Clement este convins de Filip al IV-lea al Franței să suprima Ordinul Cavalerilor Templieri.
- 1324 Un sabat irlandez, condus de Dame Alice Kyteler, este judecat de episcopul din Ossory sub acuzația că venerază un zeu necreștin. Kyteler este salvată de rang, însă adepții ei sînt arși pe rug. Servitoarea ei, Petronella de Meath, este executată, fiind prima vrăjitoare arsă pe rug în Irlanda.
- 1331 Papa Ioan al XXII-lea emite cea de-a patra bulă împotriva practicării vrăjitoriei.
- 1390 Primele mărturii despre fraternitatea masonică, în Poemul Regius.
- 1431 Ioana d'Arc, acuzată de vrăjitorie, este condamnată în mod oficial și arsă pe rug ca eretică.
- 1471 Marsilio Ficino traduce *Hermetica* din limba greacă în limba latină. Aceasta are un impact covîrșitor asupra filozofiei renascentiste.
- 1484 Bula papei Inocențiu al VIII-lea împotriva vrăjitoarelor.
- 1486 Călugării germani Heinrich Cramer și Jacob Sprenger publică *Malleus Maleficarum* („Ciocanul vrăjitoarei”), oferind indicații detaliate pentru persecutarea îngrozitoare a vrăjitoarelor.

- 1506 Cornelius Agrippa fondează o societate secretă, dedicată astrologiei, alchimiei, magiei și Cabalei.
- 1563 Anglia: O nouă lege împotriva practicării vrăjitoriei, care poruncește pedeapsa cu moartea pentru vrăjitoare, fermecători și magicieni, promulgată în timpul domniei Elisabetei I. John Dee este vrăjitorul curții.
- 1588 Armada spaniolă invadatoare este scufundată în Canalul Minecii de o furtună venită din senin, sîrnită de vrăjitoarele Angliei.
- 1584 Apare *The Discoverie of Witchcraft*, scrisă de Reginald Scott.
- 1597 Iacob al VI-lea al Scoției publică *Demonologia*.
- 1604 Elisabeta I moare; Iacob I urcă pe tron. Abrogă legea împotriva practicării vrăjitoriei din 1563, înlocuind-o cu o lege mai strictă, care rămîne în vigoare pînă în 1736.
- Secolul al XVII-lea Unii păgîni europeni fug în Lumea Nouă și se aliază cu amerindienii, ale căror practici și credințe se aseamănă cu ale lor. Mulți dintre ei se stabilesc în Appalachia și promovează tradițiile Pow-Wow.
- 1611 *Furtuna* de William Shakespeare (1564-1616).
- 1623 Paris: se întemeiază Ordinul Rozicrucilor.
- 1627 Quincy: Thomas Morton (1579-1647) sărbătorește în America primul Beltaine (Ziua de Mai), cu un Stîlp de Mai de 26 m și festivități păgîne la așezămintul Ma-re Mount. Este imediat arestat de puritani.
- 1634 Părintele Urban Grandier este găsit vinovat de fermecarea unor călugărițe din Loudoun (Franța) („Diavolii din Loudoun”).
- 1641 Consiliul General din Massachusetts emite un regulament pentru a da „o direcție mai clară executării legilor împotriva practicării vrăjitoriei”. Rămîne în vigoare pînă în 1695.
- 1659 Puritanii coloniei din golful Massachusetts interzic manifestările de Crăciun, considerîndu-le prea păgîne.
- 1662 Se înființează *Academia Regală în Anglia*; se declară separarea „științei” de „magie”.
- 1692 Procesul unui vircolac estonian, un om bătrîn, în vîrstă de 80 de ani, are loc la Jürgensburg.
- 1692 Procesele infame împotriva vrăjitoarelor din Salem, Massachusetts. Sînt arestați 141 de oameni nevinovați; 20 dintre ei sînt executați din cauza acuzațiilor false de practicare a vrăjitoriei.
- 1696 Jurații din procesele vrăjitoarelor din Salem dau o Mărturisire Oficială a Erorii.
- 1717 Este fondat Vechiul Ordin Druidic al Frăției Universale, de către John Tolland.
- 1717 Patru dintre „vechile” loje masonice se întîlnesc la Londra, pe 24 iunie, pentru a pune bazele primei Mari Loji a Angliei.
- 1736 Actul practicării vrăjitoriei de la 1601 este înlocuit cu un act bazat pe supoziția că nu există magie și vrăjitorie și că oricine pretinde că deține astfel de puteri este un escroc.
- 1776 Se formează Ordinul Illuminati în Bavaria. Ben Franklin și George Washington sînt membri ai acestui ordin.
- 1787 Ultimele legi împotriva vrăjitoriei sînt înlăturate în Austria.
- 1792 Primul *gorsedd bardic*/druid este înființat de Iolo Morgannwg (Edward Williams). Acest lucru duce la fondarea *Eistedfoddau*-ului bardic/druidic din Țara Galilor.
- 1875 Este fondată Societatea Teozofică, de către Helena Blavatski, Henry Steele Olcott și alții.
- 1888 Este format Ordinul Ermetic al Zorilor Aurii.
- 1889 C.G. Leland publică *Aradia, Gospel of Witches*.
- 1889-1990 Se spune că Aleister Crowley a fost inițiat într-unul din cele Nouă Sabaturi ale lui Pickingill.
- 1893 *Primul Parlament al Religiiilor Lumii în Chicago*.
- 1900 Crowley pătrunde în templul Zorilor Aurii și fură documente, ceea ce duce la dispariția ordinului.
- 1904 Soția lui Crowley, Rosa, este contactată de un spirit numit „Aiwass”, care îi dictează „Cartea Legii”.
- 1904 Este întemeiat *Ordo Templi Orientis* (OTO).
- 1908 Winston Churchill este inițiat în Loja Albionică a druizilor.
- 1909 George Pickingill, legendarul escroc englez, moare, fiind cel care a pus bazele celor Nouă Sabaturi în decurs de 60 de ani.
- 1921 Margaret Murray publică *The Witch Cult in Western Europe*, care-l va inspira mai tîrziu pe Gerald Gardner.
- 1924 Aleister Crowley este ales șef al OTO.
- 1925 OTO se destramă ca urmare a problemei acceptării *Cărții Legii* a lui Crowley drept lucrare de căpătîi.
- 1925 Apare cartea *Învățăturile magice complete ale tuturor timpurilor* de Manly Palmer Hall.
- 1938 Este fondată Biserica Afroditei din Long Island, de către reverendul Gleb Botkin. Este prima biserică păgînă din Statele Unite.
- 1939 Gerald Gardner este inițiat de vrăjitoare pretins ereditare care se întîlnesc în New Forest.

- 1940 17 vrăjitoare (femei și bărbați) se întâlnesc la New Forest pentru a opri invazia lui Hitler (1 august).
- 1947 Aleister Crowley se întâlnește cu Gerald Gardner, își aduce aportul la cartea *Book of Shadows* și apoi moare.
- 1947 Paul Foster Case publică *Tarotul*.
- 1948 Robert Graves publică *The White Goddess*.
- 1949 Gerald Gardner publică *High Magick's Aid*.
- 1950 Colegiul Celtic Great Oak Forest din Broceliande este fondat de Goff ar Steredennou.
- 1951 Actul Vrăjitoriei este abrogat și înlocuit cu Actul Mediumilor frauduloși.
- 1954 Gerald Gardner publică *Witchcraft Today*, lucrare ce a inspirat multă lume, inclusiv pe Victor Anderson.
- 1958 Frederick Adams fondează Frăția Apuseană.
- 1961 Ordinul Barzilor, Ovaților și al Druizilor este fondat în Anglia.
- 1961 Robert A. Heinlein publică romanul SF de debut *Stranger in a Strange Land*.
- 1962 Inspirați de romanul *Stranger in a Strange Land*, Tim Zell și Lance Christie fondează o frăție a apei, numită Atl – care precedă Biserica Tuturor Lumilor (7 aprilie).
- 1962 Primul sabat vrăjitoresc gardnerian, format în America de către Ray și Rosemary Buckland.
- 1962 Druizii Reformați din America de Nord (DRAN) este fondat la Colegiul Carleton.
- 1962 *A History of Secret Societies de Arkon Daul*.
- 1963 Eclipsă totală de soare care traversează centrul Statelor Unite (20 iulie).
- 1964 Debutează, la postul de televiziune ABC, serialul *Ce vrăji a mai făcut nevasta mea*, în care joacă simpatica vrăjitoare Samantha Stevens.
- 1964 *The Waxing Moon* începe să se publice în Anglia.
- 1966 Biserica lui Satan, fondată de Anton LaVey.
- 1966 Este fondată Societatea Anacronismului Creativ (SAC).
- 1966 Gene Roddenberry lansează serialul *Star Trek* pe postul NBC.
- 1967 Biserica Tuturor Lumilor (BTL) devine primul grup modern care adoptă denumirea de „păgin”.
- 1967 Frederick Adams fondează Feraferia („Festivalul sălbatic”).
- 1968 Biserica Tuturor Lumilor (BTL) este încorporată în MO. Fondatorul Tim Zell începe să publice *Green Egg*.
- 1968 Gavin și Yvonne Frost pun bazele Bisericii și Școlii Wicca.
- 1968 Sybil Leek publică *Diary of a Witch*.
- 1968 Consiliul din Themis este format de Tim Zell din BTL și Frederick Adams din Feraferia.
- Este primul consiliu ecumenic păgin, alcătuit din grupuri de câte 12 oameni.
- 1968 Noul Ordin Ortodox Reformat al Zorilor Aarii (NOORZA) este fondat la Universitatea din San Francisco.
- 1969 Calea Păgînă, fondată de Joseph Wilson, Tony Kelly, Ed Fitch, John Scorer și alții, menită să ofere o tradiție Wicca accesibilă, fără inițiere formală sau cerințe pentru comunitate.
- 1970 Eclipsă totală de soare ce traversează centrul Statelor Unite (7 martie).
- 1970 *Prima Zi a Pământului* (22 aprilie).
- 1970 Prima Adunare publică a vrăjitoarelor, ținută de Witches International Craft Associates (WICA), în Central Park din New York.
- 1970 Biserica Tuturor Lumilor devine prima biserică păgînă care primește scutire religioasă de la fisc.
- 1970 Este fondată Biserica Egipteană a Sursei Eterne.
- 1970 Este editată *Encyclopedia of Man, Myth and Magic*, în 24 de volume, de către Richard Cavendish.
- 1970 John Scorer și Doreen Valiente fondează British Witchcraft Research Association, redenumită mai târziu, în 1971, Federația Păgînă.
- 1970 Paul Huson publică *Mastering Witchcraft*.
- 1970 Pe 6 septembrie, Tim Zell are o viziune profundă a Geei; scrie „TheaGenesis: The Birth of the Goddess”.
- 1971 Este lansat în Marea Britanie spectacolul radiofonic al Patriciei Crowther *A Spell of Witchcraft*.
- 1971 Isaac Bonewits publică *Real Magick*.
- 1971 William Gray publică *Magical Ritual Methods*.
- 1971 Susan Roberts publică *Witches U.S.A.*
- 1972 *Asatru* este oficial recunoscută ca religie de către guvernul Islandei.
- 1972 Llewellyn începe să publice *Gnostica News*.
- 1973 Ray Buckland pune bazele tradiției Seax-Wicca.
- 1973 Alison Harlow achiziționează *Coden Brith*, un sanctuar păgin de 220 de acri, în NorCalifia.
- 1974 Adoptarea *Celor 13 Principii ale Credinței Wicca* de către Consiliul Vrăjitoarelor Americane, la Festivalul Gnostic Aquarian din St. Paul, Minneapolis. Tim Zell și Morning Glory se căsătoresc într-o ceremonie publică.
- 1974 Circle Network este fondat de Selena Fox și Jim Alan.
- 1974 Începe să apară revista *WomanSpirits*.
- 1974 Zsuanna Budapest este arestată în Los Angeles și condamnată mai târziu pentru practicarea

- ghicitului. Z publică *The Feminist Book of Lights și Shadows*.
- 1975 Este fondat Legământul Zeiței.
- 1975 Ordinul Glainn Sidhe al vrăjitoarelor, fondat în Massachusetts de Andras Corben-Arthen.
- 1975 Frăția lui Isis este întemeiată de Lawrence și Pamela Durdin-Robertson și de Olivia Robertson.
- 1975 Gwydion Pendderwen întemeiază *Anwfn*, un sanctuar păgîn de 55 de acri, lângă Coeden Brith. Fiind un mare bard, produce și primul album muzical al comunității magice: *Songs of the Old Religion*.
- 1975 Michael Aquino se rupe de Biserica lui Satan a lui Anton LaVey și fondează Templul lui Set, dedicat magiei negre.
- 1976 Se formează Consiliul Păgînismului Midwest.
- 1977 Familia Zell se mută în Coeden Brith pentru o perioadă de 8 ani.
- 1978 Este fondată, în Pennsylvania, tradiția Wicca Blue Star, de către Frank „Vrăjitorul” Dufner și Tzipora Kats.
- 1978 Prima Conferință a Zeiței, la Universitatea Santa Cruz (California).
- 1978 Abby Willowroot creează figurina Zeița Spiralei.
- 1979 Cel mai mare ritual magic din timpurile moderne celebrează eclipsa totală de soare (26 februarie) la replica Stonehenge-ului din statul Washington, la care participă peste 3 000 de oameni. Ritualurile sînt conduse de Tim și Morning Glory Zell, Isaac Bonewits, Anodea Judith, Margot Adler, Alison Harlow și alții. Zell își ia numele de „Vidra”.
- 1979 Margot Adler publică *Drawing Down the Moon*, prima istorie completă a renașterii păgînismului modern.
- 1979 Starhawk publică *The Spiral Dance*.
- 1979 Sanctuarul Cercului este fondat de Selena Fox și Jim Alan.
- 1979 Biserica Aquarian Tabernacle este fondată în Seattle de către Pete Pathfinder Davis.
- 1979 Primul festival de ritualuri ale primăverii în Massachusetts.
- 1980 Lancelot și Bedivere, primii unicorni moderni vii, creați de Otter și Morning Glory Zell.
- 1980 Recuperarea Tradiției este fondată în San Francisco de Starhawk și Diane Baker.
- 1980 Selena Fox începe să publice *Circle Network News*.
- 1980 Primul festival păgîn al lui Pan.
- 1980 Primul festival Starwood, lângă Cleveland (Ohio).
- 1981 Prima Adunare Spirituală Păgînă, sponsorizată de Cerc.
- 1982 Conferința Renașterea Zeiței din Sacramento (California).
- 1983 *Ar nDraiocht Fein* (O Frăție a Druizilor) este fondată de Isaac Bonewits.
- 1984 Otter Zell merge într-o expediție de scufundări în Noua Guinee, pentru a dezlega misterul sirenelor din zonă, numite „Ilkai”.
- 1985 Practicarea vrăjitoriei este oficial recunoscută în SUA. Tribunalul districtual din Virginia hotărăște că vrăjitoria reprezintă o categorie religioasă recunoscută, fiind astfel protejată prin Constituție.
- 1986 *Buckland's Complete Book of Witchcraft* de Ray Buckland.
- 1987 Anne Niven începe să publice revista *Sagewoman*.
- 1988 Otter Zell revine *Green Egg*, după 11 ani de absență.
- 1988 Adoptarea *Rezoluției Earth Religion Anti-Abuse*, promovată de Morning Glory, cu peste 100 de grupuri semnatare.
- 1990 A 20-a aniversare a Zilei Pămîntului (22 aprilie) adună foarte mulți participanți din grupuri păgîne.
- 1992 Biserica Tuturor Lumilor devine prima Biserică necreștină recunoscută legal în Australia.
- 1993 *Cel de-al doilea Parlament al Religiiilor Lumilor este ținut la Chicago*. Participă mulți reprezentanți ai păgînismului.
- 1994 Otter Zell primește numele de Oberon.
- 1995 Sînt fondate mai multe sanctuare păgîne rurale: Camp Gaia, Brushwood, Mother Rest Sacred Grove, Heartspring, Four Quarters Farm.
- 1996 Vocea Vrăjitoarelor (www.witchvox.com) intră online, fondat de Fritz și Wren Walker.
- 1997 J.K. Rowling scrie *Harry Potter și Piatra Filozofală*, începînd astfel o saga de șapte cărți (și filme).
- 1998 „Ziua mindriei păgîne” este înființată de Cecylina și Dagonet Dewr. Devine curînd un eveniment național.
- 1998-2001 „Proiectul Zeița 2000” este fondat de Abby Willowroot, reunind peste 20 000 de păgîni din 52 de țări în crearea artei sacre a zeiței.
- 1998 Oberon Zell creează statuia *Geea milenară*.
- 1999 Eclipsă totală de soare deasupra Europei (11 august).
- 1999 *Cel de-al treilea Parlament al Religiiilor Lumilor ținut în Africa de Sud*. Participă mulți reprezentanți ai păgînismului, care se înfrățesc cu șamanii africani.

- 1999 „Petiția pentru Scuzele Papale”, trimisă papei Ioan Paul al II-lea, este semnată de 6 000 de păgini.
- 2000 Papa Ioan Paul al II-lea conduce „Slujba iertării” la Biserica Sf. Petru, pe 12 martie. El recunoaște faptul că „creștinii au... încălcat adeseori drepturile oamenilor și ale grupurilor etnice și au arătat dispreț față de culturile și tradițiile lor religioase”.
- 2000 *Green Egg* își încetează apariția după 135 de numere.
- 2001 „Summitul păgin” este ținut în Indianapolis : 35 de conducători păgini se întâlnesc într-o atmosferă armonioasă și productivă.
- 2002 Eclipsă totală de soare în Australia (4 februarie).
- 2003 Oberon Zell-Ravenheart întemeiază Consiliul Cenușiu, scrie *Manual de inițiere în vrăjitorie*.
- 2004 Oberon fondează pe internet Grey School of Wizardry.

Anexa B

Biblioteca vrăjitorului

Iată un număr de cărți favorite recomandate de membrii Consiliului Cenușiu pentru biblioteca personală a tinărului vrăjitor. Le-am grupat după categoriile în care este organizată propria mea bibliotecă. În fiecare categorie, cărțile sînt în ordine alfabetică, după numele autorului, iar titlurile sînt enumerate după data publicării sau în ordinea seriei.

1. Romane și serii fantasy

Isabel Allende – *City of the Beasts* (2002)

Peter S. Beagle – *Ultima licornă* (1968) [trad. rom. Polirom, Iași, 2004 – n.t.]

Emma Bull – *The War of the Oaks* (2001)

Susan Cooper – *The Dark is Rising: Over Sea, Under Stone* (1965); *The Dark is Rising* (1973); *Greenwitch* (1974); *The Grey King* (1975); *Silver on the Tree* (1977)

Tom Cross – *The Way of Wizards* (2001)

John Crowley – *Little, Big* (1981)

Diane Duane – *Tale of The Five: Door Into Fire* (1979); *Door Into Shadow* (1984); *Door Into Sunset* (1993); *Door Into Starlight* (2004); seria *Young Wizards: So You Want to be a Wizard* (1996); *Deep Wizardry* (1996); *High Wizardry* (1997); *A Wizard Abroad* (1999); *The Wizard's Dilemma* (2002); *A Wizard Alone* (2002); *The Wizard's Holiday* (2003)

Lyndon Hardy – trilogia *5 Magicks: Master of the Five Magics* (1984); *Secret of the Sixth Magic* (1988); *Riddle of the Seven Realms* (1988)

H.M. Hoover – *Children of Morrow* (1985)

Madelyn L'Engle – *Time Quartet: A Wrinkle in Time* (1962); *A Wind in the Door* (1973); *A Swiftly Tilting Planet* (1978); *Many Waters* (1986)

Ursula K. LeGuin – trilogia *Earthsea: A Wizard of Earthsea* (1968); *The Tombs of Atuan* (1971); *The Farthest Shore* (1972).

Cormac MacRaois – trilogia *The Giltspur: The Battle Below Giltspur* (1988); *Dance of the Midnight Fire* (1990); *Lightning Over Giltspur* (1992)

Ruth Nichols – *A Walk Out of the World* (1969)

Pat O'Shea – *The Hounds of the Morrigan* (1988)

Tamora Pierce – seria *Circle of Magic: Sandry's Book* (1997); *Tris's Book* (1998); *Daja's Book* (1998); *Briar's Book* (1999);

– *The Circle Opens: Magic Steps* (2000); *Street Magic* (2001); *Cold Fire* (2002); *Shatterglass* (2003)

Elizabeth Pope – *The Perilous Gard* (1974)

Terry Pratchett – *Equal Rites* (1986); *Mort* (1987); *Sourcery* (1989); *Small Gods* (1991)

Terry Pratchett și Josh Kirby – *Eric* (1990)

- Philip Pullman** – Materialele întunecate: I. *Luminile Nordului* (1995) [trad. rom. Humanitas, București, 2004 – n.t.]; II. *Cușitul diafan* (1997); III. *Oceanul de chihlimbar* (2000) [trad. rom. Humanitas, București, în curs de apariție – n.t.]
- J.K. Rowling** – seria Harry Potter: *Piatra Filozofală* (1997) [trad. rom. Egmont, București, 2007 – n.t.]; *Camera Secretelor* (1998) [trad. rom. Egmont, București, 2007 – n.t.]; *Prizonier la Azkaban* (1999) [trad. rom. Egmont, București, 2007 – n.t.]; *Pocalul de foc* (2000) [trad. rom. Egmont, București, 2007 – n.t.]; *Ordinul Phoenix* (2003) [trad. rom. Egmont, București, 2005 – n.t.]; *Prințul Semipur* [trad. rom. Egmont, București, 2007 – n.t.]; *Îngerii Morții* [trad. rom. Egmont, București, în curs de apariție – n.t.].
- Mary Stewart** – seria Merlin: *The Crystal Cave* (1970); *The Hollow Hills* (1973); *The Last Enchantment* (1979); *The Wicked Day* (1983)
- J.R.R. Tolkien** – Stăpînul inelelor: *Hobbitul* (1937) [trad. rom. Rao, București, 2003 – n.t.]; *Frăția inelului* (1954) [trad. rom. Rao, București, 2006 – n.t.]; *Cele două turnuri* (1954) [trad. rom. Rao, București, 2006 – n.t.]; *Întoarcerea Regelui* (1954) [trad. rom. Rao, București, 2006 – n.t.]
- T.H. White** – *The Sword in the Stone* (1963)
- Jane Yolen** – *Wizard's Hall* (1991)

II. Practica magică

- Robert Adzema și Mablen Jones** – *The Great Sundial Cutout Book* (1978)
- Anton și Mina Adams** – *Wizard's Handbook* (2002); *The World of Wizards* (2002)
- Freya Aswynn** – *Northern Mysteries & Magic* (2002)
- Rue Beth** – *The Wiccan Path: A Guide for the Solitary Practitioner* (1990)
- Raymond Buckland** – *Practical Color Magick* (1983); *Buckland's Complete Book of Witchcraft* (1997)
- Pauline și Dan Campanelli** – *Wheel of the Year: Living the Magical Life* (1989); *Ancient Ways: Reclaiming Pagan Traditions* (1991); *Pagan Rites of Passage* (1994)
- Deepak Chopra** – *The Way of the Wizard* (1995)
- Scott Cunningham** – *Earth Power* (1983); *Wicca: A Guide for the Solitary Practitioner* (1988); *The Complete Book of Incense, Oils & Brews* (1989); *Spell Crafts: Creating Magical Objects* (1997)
- Scott Cunningham și David Harrington** – *The Magical Household* (1987); *Spell Crafts: Creating Magical Objects* (1997)
- Gerina Dunwich** – *Candlelight Spells* (1988); *The Magick of Candle Burning* (1989)
- Anodea Judith** – *Wheels of Life: A User's Guide to the Chakra System* (1987)
- Amber K** – *True Magick* (1990)
- Gillian Kemp** – *The Good Spell Book* (1997)
- Janice Eaton Kilby** – *The Book of Wizard Craft* (2001)
- Edain McCoy** – *The Sabbats: A New Approach to Living the Old Ways* (1994)
- Francis Melville** – *The Secrets of High Magic* (2002)
- Diana Paxson** – *Taking up the Runes* (2005)
- Silver Ravenwolf** – *Solitary Witch: The Ultimate Book of Shadows for the New Generation* (2003)
- Starhaw** – *Circle Round: Raising Children in Goddess Traditions* (2000)
- Patricia Telesco** – *Futuretelling* (1998); *A Kitchen Witch's Cookbook* (1998); *Magick Made Easy: Charms, Spells, Potions & Power* (1999); *The Teen Book of Shadows* (2004)
- Arthur Edward Waite** – *Tarotul* (1971) [trad. rom. Esoteris, București, 2007 – n.t.]
- Marion Weinstein** – *Positive Magic: Occult Self-Help* (1985)
- Valerie Worth** – *Crone's Book of Words* (1971)

III. Mitologie

Lucius Apuleius – *Metamorfoze sau Măgarul de aur*

Padraic Colum – *The Children's Homer: The Adventures of Odysseus and the Tale of Troy* (1982); *The Golden Fleece and the Heroes Who Lived Before Achilles* (1983); *Children of Odin: The Book of Northern Myths* (1984); *The King of Ireland's Son* (1997)

Hilda Davidson – *Gods & Myths of the Viking Age* (1982)

Hallie Eagleheart – *The Heart of the Goddess* (1990)

Robert Graves – *Hercules, My Shipmate* (1945); *The Greek Myths* (1955); *Greek Gods & Heroes* (1965)

Roger L. Green – *Tales the Muses Told* (1965); *Heroes of Greece & Troy* (1970); *Tales of Ancient Egypt* (1996); *King Arthur & His Knights of the Round Table* (1995)

Stefan Grundy – *Rhinegold* (1994)

Edith Hamilton – *Mythology* (1942)

Barbara Leonie Picard – *Lady of the Linden Tree* (1954); *Three Ancient Kings: Gilgamesh, Hrolf Kraki, Conary* (1986)

Mary Renault – *The Bull from the Sea* (1962); *The King Must Die* (1988)

Robert Silverberg – *Gilgamesh the King* (1984)

R.J. Stewart – *Celtic Gods, Celtic Goddesses* (1990)

Hyemehost Storm – *Seven Arrows* (1985)

Rosemary Sutcliffe – *The Hound of Ulster* (2002)

IV. Universul

Larry Gonick – *The Cartoon History of the Universe*, vol. 1 (1990), vol. 2 (1991), vol. 3 (2002)

V. Natura sălbatică și înblinzită

Galen Gillette – *Sacred Stones of the Goddess: Using Earth Energies for Magical Living* (2003)

William Hillcourt – *The Boy Scout Fieldbook* (1978)

Jesse Wolf Hardin – *Gaia Eros: Reconnecting to the Magic and Spirit of Nature* (2004)

Ellen Evert Hopman – *Tree Medicine – Tree Magic* (1991); *A Druid's Herbal For the Sacred Earth Year* (1995); *Walking The World In Wonder – A Children's Herbal* (2000)

John Martineau – *A Little Book of Coincidence* (2001)

Melody – *Love Is In the Earth* (1995); *Mineralogical Pictorial: Treasures of the Earth* (2003)

Elizabeth Pepper și John Wilcock – *The Witches' Almanac* (anual)

Peterson Field Guides

H.A. Rey – *Find the Constellations* (1954; 1988); *The Stars: A New Way to See Them* (1962; 1980)

Jamie Sams și David Carson – *Medicine Cards* (1988)

Stanley Schuler – *How to Grow Almost Everything* (1965)

Patricia Telesco – *Gardening With the Goddess* (2001); *Animal Spirit: Spells, Sorcery & Symbols from the Wild* (2002)

Herbert S. Zim (ed.) – *Golden Nature Guides* (zeci de cărți interesante... din anii '50 încoace)

VI. Iluzionism

Walter B. Gibson - *Professional Magic for Amateurs* (1974)

Todd Karr - *Backyard Magic* (1996)

Henning Nelms - *Magic și Showmanship : A Handbook for Conjurers* (1969)

Bill Tarr - *Now You See It, Now You Don't* (1976)

VII. Ființe și creaturi mitice

Katlyn Breene - *Faery Call* (1997)

Joseph Nigg - *The Book of Dragons & Other Mythical Beasts* (2002)

Barbara Ninde Byfield - *The Glass Harmonica : A Lexicon of the Fantastical* (1967)

Brian Froud - *Faeries* (1978); *Good Faeries/Bad Faeries* (1998)

John A. Keel - *The Complete Guide to Mysterious Beings* (1970; 1994)

White, T.H. - *The Book of Beasts* (1954; 1984)

VIII. Cărți de referință

Raymond Buckland - *The Witch Book : Encyclopedia of Witchcraft, Wicca & Neo-Paganism* (2002); *The Fortune-Telling Book : Encyclopedia of Divination & Soothsaying* (2003)

Scott Cunningham - *Cunningham's Encyclopedia of Magical Herbs* (1985); *Encyclopedia of Crystal, Gem & Metal Magic* (1987)

Raven Grimassi - *Encyclopedia of Wicca & Witchcraft* (2000)

Rosemary Guiley - *Encyclopedia of Witches & Witchcraft* (1989; 1999)

Rudolf Koch - *The Book of Signs* (1955)

Carl G. Liungman - *Dictionary of Symbols* (1994)

Carl McColman - *The Complete Idiot's Guide to Paganism* (2002)

Tom Odden - *Wizards & Sorcery* (1997)

Herbert Robinson și Knox Wilson - *Myths & Legends of All Nations* (1976)

Patricia Telesco - *Seasons of the Sun : Celebrations from the World's Spiritual Traditions* (1996); *The Language of Dreams* (1997); *Ghosts, Spirits & Hauntings* (1999); *The Magick of Folk Wisdom* (2000)

Elizabeth și Allan Zolan Kronzek - *The Sorcerer's Companion : A Guide to the Magical World of Harry Potter* (2001)

Anexa C.

Referințe bibliografice și sursa ilustrațiilor

CURSUL 1. VRĂJITORIA

Secțiunea I. Despre vrăjitori

- Adams, Anton și Mina, *The World of Wizards*, Lansdowne Publ., 2002
Chopra, Deepak, *The Way of the Wizard*, Harmony Books, 1995
Guiley, Rosemary, *Encyclopedia of Witches and Witchcraft*, Facts on File, 1989, 1999
Highfield, Roger, *The Science of Harry Potter*, Viking Penguin, 2002
Rowling, J.K., *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Scholastic, 1997

Secțiunea a II-a. Cum să devii vrăjitor

- LeGuin, Ursula, *A Wizard of Earthsea*, Bantam Books, 1968

Secțiunea a III-a. Fundamentele magiei

- Melville, Francis, *The Secrets of High Magic*, Quarto Books, 2002
Ogden, Tom, *Wizards & Sorcery*, Facts on File, 1997
Pratchett, Terry, *Lords and Ladies*, HarperTorch, 1992
Telesco, Patricia, *The Magick of Folk Wisdom*, Castle Books, 2000

Secțiunea a IV-a. Artele magice

- Brandon, S.G.F., *Milestones of History*, Newsweek, 1970
Guiley, Rosemary, *Ibid.*

Secțiunea a V-a. Talentele magice

- Pratchett, Terry, *Witches Abroad*, HarperTorch, 1991

Secțiunea a VI-a. Capacitatea de a visa

- Buckland, Ray, *Buckland's Complete Book of Witchcraft*, Llewellyn, 1997
Highfield, Roger, *Ibid.*
Telesco, Patricia, *Ibid.*
Complete Book of Fortune Telling, Studio London, 1996

CURSUL 2. NATURA

Secțiunea I. Misterele naturii

- Chardin, Teilhard de, *The Phenomenon of Man*, 1955 (Harper & Row, 1975); *A Correlated History of Earth*, Pan Terra, Inc., 1994, 2000
Dewey, Edward R., *Cycles: The Mysterious Forces that Trigger Events*, Hawthorn Books, 1971
LeGuin, Ursula, *The Farthest Shore*, Bantam Books, 1972; *A Wizard of Earthsea* (op. cit.)

Secțiunea a III-a. Elementele

Fox, Farida Ka'iwalani, „Elemental Self-Healing” (series), *Green Egg* nr. 89-92, 1990-1991
 Hall, Manley Palmer, *The Secret Teachings of All Ages*, Philosophical Research Society, 1928

Secțiunea a IV-a. Întoarcerea la natură

Hillcourt, William, *Boy Scout Fieldbook*, ediția a II-a, Boy Scouts of America, Workman Publishing, 1967, 1978
 Ormond, Clyde, *Outdoorsman's Handbook*, Berkeley Windhover, 1974
 Pratchett, Terry, *Moving Pictures*, HarperTorch, 1990
 Rombauer, Irma și Rombauer Becker, Marion, *Joy of Cooking*, Signet/New America Library, 1931, 1974

Secțiunea a V-a. Aventuri în natură

Friedl, Catherine, „The Role of Water in Human Evolution”, www.wf.carleton.ca/Museum/aquatic/cont.htm, martie 2000
 Morgan, Elaine, *The Aquatic Ape Hypothesis*, Souvenir Press, 1997
 Pratchett, Terry, *Ibid.*

Secțiunea a VI-a. Grădina ta magică

Goodpasture, W.W., *The Complete Book of Gardening*, Dell, 1954
 Llewellyn's *Magical Almanac*, Llewellyn Publishing (anual)
 Pepper, Elizabeth și Wilcock, John, *The Witches' Almanac* (anual)
 Rodale, Robert, *The Basic Book of Organic Gardening*, Ballantine, 1971
 Schuler, Stanley, *How to Grow Almost Everything*, Pocket Books, 1965

CURSUL 3. PRACTICA**Secțiunea I. Etica magiei**

LeGuin, Ursula, *A Wizard of Earthsea* (op. cit.)
 Pratchett, Terry, *Lords and Ladies* (op. cit.)
 Thompson, Gwen, „Wiccan-Pagan Potpourri”, *Green Egg*, nr. 7, p. 69, 21 martie 1975

Secțiunea a II-a. Instrumentele magiei

Buckland, Raymond, *Ibid.*
 Huson, Paul, *Mastering Witchcraft*, Perigree Books, 1970
 LeGuin, Ursula, *The Tombs of Atuan*, Bantam Books, 1971
 Zell, Oberon, „Tools of Magick”, *How About Magic ?*, nr. 6-II, 1991-1992

Secțiunea a III-a. Însemnele vrăjitoarești

Pratchett, Terry, *Witches Abroad* (op. cit.)
 White, T.H., *The Sword in the Stone*, Bantam Books, 1963

Secțiunea a IV-a. Sanctum sanctorum

Melville, Francis, *Ibid.*
 White, T.H., *Ibid.*

Secțiunea a V-a. Lumea magică

Darling, Diane, „Elven Chess: A Game for All Seasons”, *How About Magic ?*, nr. 1, p. 3, 21 martie 1990

Secțiunea a VI-a. Correspondențe

Bran th' Blessed, „An Exploration of Circle Symbolism”, *HOME Cooking*, 1997
 Whitcomb, Bill, *The Magician's Companion*, Llewellyn, 1993
 Zell, Oberon (ed.), *HOME Cooking: Rites & Rituals of the CAW*, 1997

Secțiunea a VII-a. Semne și simboluri

Buckland, Raymond, *Ibid.*

Hall, Manley Palmer, *Ibid.*

Shlain, Leonard, *The Alphabet versus the Goddess*, Penguin/Compass, 1998

Strachen, Francoise, *Natural Magic*, Black Watch, 1974

Telesco, Patricia, *Ibid.*

CURSUL 4. RITUALURILE

Secțiunea I. Magia practică

Attig, Sheila, „Why Study Magick?” ©1987, toate drepturile rezervate, Wicca : The Twin Paths, www.geocities.com/WiccanTwinPaths/ymagick.htm (utilizat cu permisiune)

Bonewits, P.E.I., *Authentic Thaumaturgy*, ediția a II-a, Chaosium, 1978

Buckland, Raymond, *Ibid.*

Dunwich, Gerina, *The Magick of Candle Burning*, Citadel Press, 1989

Frazer, Sir James, *The New Golden Bough*, Mentor Books, 1890, 1959

Lévi, Eliphas, *Dogma and Ritual of High Magic*, 1856

Magnus, Olaus, *Historia de Gentibus Septentrionalibus*, 1555

Pratchett, Terry, *Moving Pictures* (op. cit.)

Zell, Oberon, *Ibid.*

Secțiunea a II-a. Spațiile pentru ritual

Mayfire, David, „Mazes și Labyrinths”, *Green Egg*, vol. XXVI, nr. 101, vara 1993

Vickers, J. Rod, „Medicine Wheels: A Mystery in Stone”, *Alberta Past*, nr. 8(3), pp. 6-7, iarna 1992-1993

Zell, Oberon, *Ibid.*

Secțiunea a III-a. Despre ritualuri

Gabriel, Liza și Zell, Oberon, „Sacraments in the CAW”, *Church of All Worlds Membership Handbook*, ediția a III-a, 1997

Inglehart, Hallie, „Creating Rituals”, *HOME Cooking*, 1997

Judith, Anodea, „Ethics of Magick & Ritual”; „Questions to Ask in Planning Ritual”, *HOME Cooking*, 1997

Hunter, Wendy și Littlewolf, Eldri, „Circle Lore & Etiquette”, *HOME Cooking*, 1997

Moonoak, Paul, „Rites of Passage”, *Church of All Worlds Membership Handbook* (op. cit.)

Zell, Oberon, *Ibid.*

Secțiunea a IV-a. Conducerea unui ritual

Judith, Anodea, „The Magick Circle”, *HOME Cooking*, 1997

Zell, Oberon, *Ibid.*

Secțiunea a V-a. Timpurile magice

Goudsmit, Samuel și Clayborne, Robert, *Time*, Life Science Library, 1966

Graves, Robert *The White Goddess*, Noonday Press, 1948

Foxtales, „Celtic Tree Calendar”, *How About Magic ?*, nr. 3, p. 12, 1 august, 1992

Pepper, Elizabeth și Wilcock, John, *Witches All*, Pentacle Press, 1976

Secțiunea a VI-a. Rota anului

Hussey, Leigh Ann, „The Fire Festivals” ©1993 (folosit cu permisiune)

Zell, Oberon, „The CAW Wheel of the Year”, *Church of All Worlds Membership Handbook*, ediția a III-a, 1997

Secțiunea a VII-a. Vrăjile

Buckland, Raymond, *Ibid.*

Dunwich, Gerina, *Candlelight Spells*, Citadel Press, 1988

Grammary, Ann, *Witches Workbook*, Pocket Books, 1973

Kemp, Gillian, *The Good Spell Book*, Little, Brown & Co., 1997

Kidd, D.A., *Collins Latin Gem Dictionary*, Collins, 1957, 1970

Telesco, Patricia, *Ibid.*

Whitcomb, Bill, *Ibid.*

Worth, Valerie, *Crone's Book of Words*, Llewellyn, 1971

CURSUL 5. SPECTRUL. PARTEA I**Secțiunea I. Meditația (magia acvamarin)**

Buckland, Raymond, *Buckland's Complete Book of Witchcraft (op. cit.)*

Stewart, C. Nelson, „Astral Body”, *Man, Myth & Magic*, Marshall Cavendish Corp., 1970

Secțiunea a II-a. Vindecarea (magia albastră)

Buckland, Raymond, *Ibid.*

– , *Practical Color Magick*, 1983

Harris, Benjamin, F., *Kitchen Medicines*, Natura Publications, Worcester, MA, 1961

Hopman, Ellen Evert, *A Druid's Herbal For the Sacred Earth Year*, Inner Traditions/Destiny Books, 1995

– , *Tree Medicine – Tree Magic*, Phoenix Publishers, 1991

– , *Walking The World In Wonder – A Children's Herbal*, Inner Traditions, 2000

Judith, Anodea, *Wheels Of Life : A User's Guide to the Chakra System*, Llewellyn, 1987

Quelch, M.T., *Herbal Medicines*, Faber & Faber Ltd., Londra, 1946

Secțiunea a III-a. Știința ierburilor (magia verde)

Cunningham, Scott, *Cunningham's Encyclopedia of Magical Herbs*, Llewellyn, 1997

Gerard, John, *The Herbal, or General Historie of Plants*, Londra, 1597 ; Dover, 1975

Harris, Benjamin, F., *Ibid.*

Hopman, Ellen Evert, *Ibid.*

Quelch, M.T., *Ibid.*

Rowling, J.K., *Ibid.*

Secțiunea a IV-a. Divinația (magia galbenă)

Adams, Anton și Mina, *Ibid.*

Crowley, Aleister, *The Book of Thoth*, Samuel Weiser, 1969

Doane, Doris Chase și Keyes, King, *How to Read Tarot Cards*, Funk & Wagnalls, 1967

Gardner, Richard, „The Tarot for Life”, *The Fortune Tellers*, Black Watch, 1974

Howe, Ellic, „Astrology” *Man, Myth & Magic (op. cit.)*

Ogden, Tom, *Ibid.*

Peschel, Lisa, *A Practical Guide to the Runes*, Llewellyn, 1995

Rakoczi, Basil Ivan, „Palmistry”, *Man, Myth & Magic (op. cit.)*

Sheridan, Jo, „How to Read Hands”, *The Fortune Tellers*, Black Watch, 1974

Telesco, Patricia, *Ibid.*

Waite, Arthur Edward, *The Pictorial Key to the Tarot*, Rudolf Steiner, 1971

Williams, Athene, „The Runes”, *The Fortune Tellers*, Black Watch, 1974

Secțiunea a V-a. Iluzionismul (magia portocalie)

Gilbert, George și Rydell, Wendy, *Great Tricks of the Master Magicians*, Golden Press, 1976

Hay, Henry, *The Amateur Magician's Handbook*, Signet, 1950, 1972

- Karr, Todd, *Backyard Magic*, Scholastic Inc., 1996
 Nelms, Henning, *Magic și Showmanship: A Handbook for Conjurers*, Dover, 1969
 Scot, Reginald, *The Discoverie of Witchcraft*, 1584
 Tarr, Bill, *Now You See It, Now You Don't*, Vintage Books, 1976

Secțiunea a VI-a. Alchimia (magia roșie)

- Biedermann, Hans, „Alchemy: A Secret Language of the Mind”, *Man, Myth & Magic*, Marshall Cavendish, 1970
 de Givry, Grililot, *Witchcraft, Magic & Alchemy*, Bonanza Books (fără dată sau copyright indicate)
 Hall, Manly Palmer, *Ibid.*
 Kronzek, Allan Zola și Elizabeth, *The Sorcerer's Companion*, Broadway Books, 2001
 Lionel-Porter, *Chemical Magic*, Lionel Corp., 1952
 Melville, Francis, *Ibid.*
 Ogden, Tom, *Ibid.*
 Pratchett, T., *Moving Pictures (op. cit.)*
 Raglan, „Alchemical Ritual Enhancements”, *Green Egg*, nr. 32, p. 135, septembrie-octombrie 2000
 Whitcomb, Bill, *Ibid.*

CURSUL 6. SPECTRUL. PARTEA A II-A

Secțiunea I. Stăpînirea animalelor (magia cafenie)

- Colombrano, Rosemarie, „Pet Briefs”, *USA Weekend*, 13-15 iunie 2003
 Pratchett, T., *Lords și Ladies (op. cit.)*
 Sams, Jamie și Carson, David, *Medicine Cards*, Bear & Co., 1988
 Telesco, Patricia, *Ibid.*

Secțiunea a II-a. Cosmologia (magia violetă)

- Adzema, Robert și Jones, Mablen, *The Great Sundial Cutout Book*, Hawthorn Books, 1978
 Arp, Halton, *Quasars, Redshifts and Controversies*, Interstellar Media, 1987
 Bell, Cathy, „The Mythology of the Constellations”, www.emufarm.org/~cmbell/myth/myth.html
 Bergamini, David, *The Universe*, Time-Life Books, 1962, 1967
 Bryson, Bruce, „Quarks to Quasars: Powers of Ten”, www.wordwizz.com/pwrsof10.htm
 Powers of Ten: <http://micro.magnet.fsu.edu/primer/java/scienceopticsu/powersof10/index.htm>
 Davies, Paul și Gribbin, John, *The Matter Myth*, Simon & Schuster/Touchstone, 1992
 LaViolette, Paul, *Beyond the Big Bang: Ancient Myth and the Science of Continuous Creation*, Park Street Press, 1995
 Lerner, Eric, *The Big Bang Never Happened*, Vintage Books, 1992
 Martineau, John, *A Little Book of Coincidence*, Walker & Co., 2001
 NASA, www.nasa.gov
 Rees, Martin și Natarajan, Priyamvada, „A Field Guide to the Invisible Universe”, *Discover*, nr. 24, p. 12, decembrie 2003
 Rey, H.A., *Find the Constellations*, Houghton Mifflin, 1954-1988
 – , *The Stars: A New Way to See Them*, Mariner Books, 1962-1980
 Space Science Institute, www.spacescience.org
 Editors of Time-Life Books, *Voyage Through the Universe* (serie), Time-Life Books, 1988
 Van Flandern, Tom, *Dark Matter, Missing Planets & New Comets*, North Atlantic Books, 1993
 Zim, Herbert S., *Stars*, Golden Press, 1960

Secțiunea a III-a. Matemagia (magia transparentă)

- Bergamini, David, *Mathematics*, Life Science Library, Time-Life, 1963
 Hall, Manly Palmer, *Ibid.*
 Rawles, Bruce, *Sacred Geometry*: www.intent.com/sg/
 Geometrie sacră și matematică: www.crystalinks.com/math.html; www.crystalinks.com/sacred-geometry.html

Secțiunea a IV-a. Magia ritualică (magia albă)

- Gigon, Olof, „Hermetica”, *Man, Myth & Magic* (op. cit.)
 Hall, Manly Palmer, *Ibid.*
 Kronzek, Allan Zola și Elizabeth, *Ibid.*
 Melville, Francis, *Ibid.*
 Ogden, Tom, *Ibid.*
 Whitcomb, Bill, *Ibid.*
 White, Nelson, *Secret Magick Revealed*, The Technology Group, 1995
 - , *The Wizard's Apprentice*, The Technology Group, 1995
 - , *Working High Magick*, The Technology Group, 1995
 Zwi Werblowsky, R.J., „Cabala”, *Man, Myth & Magic* (op. cit.)

Secțiunea a V-a. Cunoașterea desăvârșită a învățăturilor (magia cenușie)

- „Cyclops'-like remains found on Crete”, Associated Press, 29 ianuarie 2003
Encyclopedia Mythica, www.pantheon.org/mythica.html
 Galadriel, Lady și Athenor, Lord, „The Quest for the Holy Grail”, *Green Egg*, nr. 25, p. 98, toamna, 1992
 Graves, Robert, *The Greek Myths*, Penguin Books, 1955
 - , *Hercules, My Shipmate*, Creative Age Press, 1945
 Hesiod, *Theogonia*, trad. Richmond Lattimore, University of Michigan Press, 1959
 Homer, *Odiseea*, trad. W.H.D. Rouse, Mentor Books, 1937
Online Mythology Guide : www.online-mythology.com
 Pincent, John, *Greek Mythology*, Hamlyn Publishing, 1969
 Renault, Mary, *The Bull from the Sea*, Pantheon Books, 1962
 Robinson, Herbert Spencer și Wilson, Knox, *Myths și Legends of All Nations*, Littlefield, Adams & Co., 1976
 Silverberg, Robert, *Gilgamesh the King*, Bantam Books, 1984
 Skidmore, Joel, „Odysseus” ; „Jason & the Argonauts”, *Mythweb*, 1997, www.mythweb.com/heroes
 Wright, Allen W., *Robin Hood, Bold Outlaw of Barnsdale și Sherwood*, www.geocities.com/puckrobin/rh/

Secțiunea a VI-a. Artele întunecate (magia neagră)

- Cavendish, Richard, *The Black Arts*, Putnam, 1967
 Davis, Wade, *The Serpent și the Rainbow*, Collins, 1986
 Fortune, Dione, *Psychic Self-Defense*, ediția a VI-a, Samuel Weiser, 1982
 Frew, Don Hudson, „A Brief History of Satanism”, *Witchcraft, Satanism & Occult Crime : Who's Who & What's What*, Green Egg, 1989
 Guiley, Rosemary, *Ibid.*
 Hefner, Alan G., *The Mystica* : www.themystica.com/mystica/pages/people.htm
 Highfield, Roger, *Ibid.*
 Ogden, Tom, *Ibid.*
 Pratchett, Terry, *Eric*, HarperTorch, 1990
 Ravenwolf, Silver, *Teen Witch : Wicca for a New Generation*, Llewellyn Publications, 2000
 Savedov, Steve, *Goetic Evocation : The Magician's Workbook*, vol. II, Eschaton Publications, 1996
 Stewart, R.J., *Celtic Gods, Celtic Goddesses*, Blandford, 1990
 Summers, Montague, *Witchcraft și Black Magic*, Dover Publications, 1946 ; 2000
 Whitcomb, Bill, *Ibid.*

CURSUL 7. FOLCLORUL

Secțiunea I. Celelalte Lumi

- Anderson, Ian Lurking Bear, „Gateways to Faerie”, *Green Egg*, vol. 27, nr. III, iarna, 1995
 Breene, Katlyn, *Faery Call*, Mermade Magical Arts, 1997

- Briggs, K.M., „Fairies”, *Man, Myth & Magic*, Marshall Cavendish, 1970
- Bruyere/Sin, „The Shift from the Otherworld to the Underworld in Northern Europe”, *Chronicles of Hell*, www.geocities.com/SoHo/Mu-seum/5999/hell/celtic.html
- Budge, Sir Wallis, *Egyptian Religion*, Bell Publishing, 1900
- Firefall, Fiona, „The Egyptian Mythos: Creation Tales și the Sacred Pantheon”, *Green Egg*, vol. 30, nr. 124, septembrie-octombrie 1998
- „The Greek Underworld”, http://members.tripod.com/shs_odyssey/underworld.htm
- Ions, Veronica, *Egyptian Mythology*, Hamlyn Publishing, 1965
- MacCana, Proinsias, *Celtic Mythology*, Hamlyn Publishing, 1970
- Pincet, John, *Ibid.*
- Pratchett, T, *Lords și Ladies (op. cit.)*
- Religious Tolerance.org: www.religioustolerance.org/afterlife.htm
- Robinson, Herbert Spencer și Wilson, Knox, *Ibid.*

Secțiunea a II-a. Zeii tuturor popoarelor

- Alternative Religions*, <http://altreligion.about.com/>
- Budge, Sir Wallis, *Egyptian Religion*, Bell Publishing, 1900
- Encyclopedia Mythica*, *Ibid.*
- Firefall, Fiona, „The Egyptian Mythos: Creation Tales și the Sacred Pantheon”, *Green Egg*, nr. 30, p. 124, septembrie-octombrie 1998
- Ions, Veronica, *Ibid.*
- Pincet, John, *Ibid.*
- Robinson, Herbert Spencer și Wilson, Knox, *Ibid.*
- Stewart, R.J., *Ibid.*
- Wayne, Phil, „A Brief Introduction to the Orixas and Their Fellow Travellers”, *Green Egg*, nr. 29, p. 114, iulie-august 1996

Secțiunea a III-a. Ceilalți

- Anderson, Ian „Ursul Ascuns”, *Ibid.*
- Breene, Katlyn, *Ibid.*
- Briggs, K.M., „Fairies”, *Man, Myth & Magic (op. cit.)*
- Froud, Brian, *Good Faeries/Bad Faeries*, Simon & Schuster, 1998
- , *Faeries*, Harry N. Abrams, Inc., 1978
- Highfield, Roger, *Ibid.*
- Robinson, Herbert Spencer și Wilson, Knox, *Ibid.*
- Shulman, Sandy, „Dwarfs”, *Man, Myth & Magic (op. cit.)*
- Werblowsky, R.J. Zwi, „Golem”, *Man, Myth & Magic (op. cit.)*
- Wosien, Maria-Gabriele, „Giants”, *Man, Myth & Magic (op. cit.)*

Secțiunea a IV-a. Bestiarul magic

- Byfield, Barbara Ninde, *The Glass Harmonica: A Lexicon of the Fantastical*, MacMillan Co., 1967
- Cohen, Daniel, *A Natural History of Unnatural Things*, McCall Publishing, 1971
- Costello, Peter, *The Magic Zoo*, St. Martin's Press, 1979
- Ellis, Richard, *The Search for the Giant Squid*, The Lyons Press, 1998
- Keel, John A., *The Complete Guide to Mysterious Beings*, Doubleday, 1970, 1994
- Ley, Willy, *Exotic Zoology*, Viking Press, 1959
- Melillo, Elizabeth G., „Medieval Bestiary”, 1966: www.geocities.com/Paris/3963/bestiary.html
- Michell, John & Rickard, Robert, *Living Wonders*, Thames & Hudson, 1982
- Norman, Scott T, „Mokele-mbembe: The Living Dinosaur”, 1996-2003: www.mokelembembe.com/
- White, T.H., *The Book of Beasts*, Dover, 1954, 1984

Secțiunea a V-a. Vrajitorii în istorie

Adams, Anton și Mina, *Ibid.*

Cahill, Robert Ellis, *New England's Witches & Wizards*, Old Saltbox Publishing, Salem, MA, 1970

Damascius, „The Life of Hypatia”, *Life of Isidore, The Suda*, trad. Jeremiah Reedy, Phanes Press, 1993

Dilworth, John, „The Count of Saint-Germaine”, *The Mystica (op. cit.)*

Golden Dawn: home.earthlink.net/~xristos/GoldenDawn

Guiley, Rosemary, *Ibid.*

Knight, Russell W., „Wine, Women & Witchcraft”, *The 'Headers In Life & Legend*, Marblehead Magazine, 1989

Hefner, Alan G., *Ibid.*

Leonardo da Vinci, Reynal & Co., 1956

Ogden, Tom, *Ibid.*

Van Heiden, Albert, „Giordano Bruno”, 1995: <http://es.rice.edu/ES/humsoc/Galileo/People/bruno.html>

W., Sharon M., „Doctor Robert Fludd”, *The Alchemy*: www.levity.com/alchemy/fludd1.html

Secțiunea a VI-a. Vrajitorii moderni

Adams, Anton și Mina, *Ibid.*

Deese, Patrick, *The Biography Project*: www.popsubculture.com/pop/bio_project

Golden Dawn, *Ibid.*

Grimassi, Raven, *Encyclopedia of Wicca & Witchcraft*, Llewellyn, 2000

Guiley, Rosemary, *Ibid.*

Kheper: www.kheper.net/topics/Hermeticism Hefner, Alan G., *Ibid.*

Ogden, Tom, *Ibid.*

Sursa ilustrațiilor

- Beatus din Liebana (776) 363
Daniel Beard (1889) 222, 538
Daniel Blair-Stewart 73, 83, 87, 102, 110, 165, 173, 378, 473, 474, 586
Daniel Bloomfield 484, 485, 486, 487, 531, 537, 541
Jean Jaques Boissard (1597) 459
Katlyn Breene 131, 133, 136, 171, 359, 361, 363, 364, 366, 367, 369, 371, 594, 595
Raymond Buckland 392
Gustav Doré (1873) 605
Dirk Dykstra 243
Jim Fitzpatrick 538
Scott Fray 31, 426, 534
John Gerard (1597) 418, 419, 420, 421, 422, 423, 427
Konrad Gessner (1551) 608
Karl Gjellerup (1893) 139
William Giese, Rhana Janto 452
Claude Gillot (cca 1700) 27
Ernst Haeckel (1904) 508
Ron „Ash” Hiscock 392
Jesse Wolf Hardin 644
Johann Georg Heck 163, 169, 171, 236, 237, 238, 433, 493, 494
Lars Hernquist, Volker Springel 502
Hero din Alexandria 449
Bernard Heuvelmans 600
Scott Hollander 296, 606
Amber K. 194, 398, 402, 417, 426, 556, 638, 639, 643
Ron Kimball 610
Christopher M. 24
Albertus Magnus (1545) 610
Oläus Magnus (1555) 296, 298, 603
Matthäus Merian (1718) 603, 604, 605, 607, 608, 609
Christopher Marlowe (1631) 75
Jeannine Masiello-Stuhmer 586
Denys de Montfort 604
Nybor 128, 604
Paracelsus (1536) 140
Thomas Perkins 564
Louis Rhead (1912) 539
Paulus Richius (1516) 74
W. Roberts 275, 533, 569, 579, 580, 581, 583
Paul B. Rucker 288
Ivan Sanderson 88
William Savage 532, 566
J. Schliebe (1846) 619, 620
Reginald Scot (1584) 279, 449
Susan Seddon-Boulet 129
Carol Shugart 245
Moria Starbuck 374, 375, 376, 377
Jacob de Teramo (1473) 71
Edward Topsell (1607) 603, 605, 607
Basile Valentin (1413) 462, 470
John W. Waterhouse (cca 1900) 135, 482, 598
Hans Weiditz (1532) 66, 554
Kathryn White 75, 139, 343, 472, 641
Howard W. Wookey 139
Mary Ann Zapalac 265, 405
Oberon Zell-Ravenheart 14, 17, 19, 35, 38, 40, 46, 50, 61, 81, 86, 87, 90, 91, 94, 97, 98, 99, 102, 106, 107, 108, 112, 116, 123, 125, 127, 129, 132, 134, 137, 140, 142, 143, 145, 147, 154, 155, 156, 157, 160, 168, 177, 181, 187, 208, 209, 211, 213, 214, 215, 217, 218, 219, 221, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 232, 233, 235, 238, 248, 250, 255, 259, 261, 262, 273, 278, 279, 280, 281, 294, 304, 307, 308, 309, 310, 316, 335, 336, 339, 341, 343, 351, 355, 356, 357, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 396, 407, 411, 428, 455, 456, 457, 462, 463, 464, 490, 493, 499, 500, 501, 502, 508, 511, 512, 514, 518, 522, 526, 540, 541, 565, 596, 601, 602, 603, 605, 609, 613, 344

Index

A

- 48 Angelic Keys* 621
 A fura, definiție 454
 A te comporta minunat cu alții 200-202
 Aaron 612
 Abraham 618
 Accesorii 453
 Acte magice, glosar de 290-292
 Acvariu 241
 Adad 576
 Adams, Anton 19, 430
 Adams, Mina 19, 430
 Adevăratele vise 91
 Adni 519
 Adolescența 326
 Adunarea 243-244
 Adunări păgine 244-246
 Adzema, Robert 493
 Aeacus 596
 Aeetes 542
 Aer 143-144, 207-208, 217-218, 262, 280, 293-294, 328-329, 505, 508, 594
 Aer liber, cercuri în 307-308
 Aeromanție 432
 Aesculapius 588
 Aesir 486, 564, 566, 575, 582-583
 Aethra 536
 Afrodita 264, 580
 Afrodiziac 426
 Afumătoare 217-218
 Agrippa von Nettesheim, Heinrich Cornelius 74, 280, 619
 Ahriman 71, 615
 Ahura-Mazda 71, 615
 Ajunul Zilei de mai 360
 Al cincilea element 147, 262, 280, 328, 505, 508
 Al treilea ochi 396
 Alaric Gotul 533
 Alb, magie 60, 69, 378, 517-527
 Alcătuirea cerului 336
 Alcheringa 562
 Alchimie 68, 459-470
 definiție 462
 practicile 460-462
 scopurile 460-462
 substanțele de bază ale 461
 Alchimist, definiție 30
 Alcimedea 536
 Alcmena 535
 Aleuromanție 431
 Alexandru cel Mare 444
 Alfabet
 demotic 273
 primul 274
 Alfabete
 hermetice 276
 magice 275-278
 Alkahest 460
 Allah 259
 Allatu 576
 Almagest 498
 Almanah 620
Alphabet versus the Goddess, The 272
 Altar
 ~ central 308-309
 crearea propriului ~ 46-47
 ~ de grădină 177
 ~ de ritualuri 308-311
 ~ domestic 310
 ~ pătrarelor 309-310
 ~ personal 311
 sanctuar versus ~ 311
 Altarul personal 311
 crearea ~ 46-47
 Alte lumi 561
 Aludel, definiție 462
Amateur Magician's Handbook, The 457
 Amber K. 398, 631
 Amfibieni, familii 480-481
 Ammon 577
 Ammut 568
 Amphitrite 580
 An 260
 roata 131
 Analiza scrisului de mână 432
 Anaxagora 444
 Anaximandru din Milet 258
 Anderson, Ian „Ursul Ascuns” 100, 200, 515, 543, 593, 629, 634, 637

- Anderson, Victor 563, 623, 627-628
 Andromeda 500, 535
 Angus 585
 Anima mundi, definiție 462
 Animagi 79
 Animale 130
 mottourile ~ 487-488
 Animale de casă 473-481
 Animalele de pradă 159-161
 Animorfi 79
 Ankh 230
 Anzwnu 570
 Anshar 260
 Anthony, Susan B. 305
 Antic, scriere 273-275
 Antiope 536
 Antipapa Ioan al XXIII-lea 618
 Anu 576
 Anubis 578
 Anul Potului 120
 Apantomanție 432
 Aparat de distilat 465
 Apariții 551
 Apă 142-143, 160, 162-166, 211-212, 218, 262,
 280, 293, 329, 505, 508, 594
 Apis 578
 Apollo 128, 264, 566, 580, 613
 Apollonius din Tyana 616
 Apoteoză 123
 Arachné 486
 Aralim 525
 Arawn 570
 Arborele Qliphotic al Morții 549
 Arborele Vieții 520, 522, 564
Arcadia: The Gospel of Witches 625
 Arcana Majoră 439-441
 Arcana Minoră 439-441
 Arcane
 definiție 103
 bibliotecă de ~ 234-235
 Arcanum, definiție 454
Archidoxa 620
 Ares 264, 580
 Argint, transformarea în cupru 469
 Argonautji 541-542
 Arhimede 239, 615-616
 Ariadna 501-502, 536
 Arianrhod 129
 Aristotel 103, 202, 444, 523
 Aritmanție 431
 Arpagic 179, 181, 190, 419
 Arran 570
 Arsuri 414
 Arta de a stăpîni animalele 68-69, 473-488
 Arta hermetică 459
 Arta vrăjitoriei din bucătărie 418-423
 Arte 45
 ~ barzilor 528-529
 ~ cerești 489-490
 cum să protejezi de ~ negre 554-558
 ~ Hermetică 459
 ~ întunecate 545-569
 ~ magice 64
 ~ mantice 446
 Arte magice 64-76
 Artele întunecate (negre) 69-70, 545-558
 apărare împotriva ~ 554-558
 Artele mantice 30, 68, 431-432, 446
 Artemis 128, 133, 264, 537, 540, 566, 580
 Artemisia 131
 Arthur, Regele 617
 Aruru 534
 Asclepios 523, 613
 Asgard 564, 566
 Aske 582
 Asmar, Tell 280
 Aspecte planetare 348-349
 Aspidodelone (Leviatanul) 603
 Asshur 576
 Assiah 519
 Astarte 133
 Astra 127-128
 Astrologie 436-438
 Astrologie, glife 280-281
Astronomical Canon, The 617
 Astronomie 489
 Atacuri parapsihice 556-557
 Atalanta 537
 Aten 128
 Atena 533-535, 580
Athamé 214-216
 gravarea ~ 216
 sfințirea ~ 215
Athanor, definiție 463
 Athern, Hope 131
 Atman 259
 Atman-Brahman 259
 Atracția negativă, Legea 302
 Atracția pozitivă, Legea 302
 Atributele
 ~ planetelor 438
 ~ semnelor zodiacale 437
 Antig, Sheila 289
 Atziluth 518
 Aughisky 608
 Auphanim 525
 Aur, preschimbarea plumbului în 468
 Aură 108
 cum să-ți controlezi ~ 83-85
 definiție ~ 104

perceperea și citirea – 82-85

Aureliu, Marc 112

Austromantie 432

Autodedicație 62-63

Automat, dicteu 400

Autosugestia 397-398

Avatar, definiție 103

Aviaria 241

Axa rotației 107

Ayida Weddo 586

B

Babilonia 71

Bacchus 581

Backyard magic 458

Baculum 208

Bagheta care se ridică 456-457

Baghetă magică 207-211

croirea – 209-210

gravarea – 210

folosirea – 211

țâierea – 208-210

Balder 583

Ballad of Tam Lin, The 534

Bambha 584

Banda lui Moëbius 514

Barnum, P.T. 609

Barrett, Francis 75, 624

Basilisc 603

Bast 578

Bărbatul roșu 134

Bărbatul verde 131-132

Bătălia Titanilor 127

Bătrânețe, ritual 327

Bean-sidhe 596

Bel 128

Beltaine 189, 360-361

Bendis 133

Beni Elohim 525

Beriah 519

Bestiar 599

Bestiar

– magic 599-610

– natural 484

Bestia 582

Bezoar 426

Bhagavad-Gita 111

Biblia 71

Biblia Regelui Iacob 346

Bibliomania 431

Biblioteca din Arcana 234-235

Bicarbonat de potasiu 462

Bifrost 583

Big Bang-ul 502

Bijuterii, ale vrăjitorului 230-232

Bilă 570, 584

Binah 520, 522

Bine 259-260

– înțelepciunea 205

Biomagnetic, energie 81, 104

Birtwell, Dave 453

Biserica Catolică 547

Biserică, magie și 275-276

Black Stallion, The 478

Blestem, definiție 292

Blodeuwedd 360

Boann 585

Bodh the Red 585

Bode, Johann 495

Boetticher, Johann 462

Bohr, Neils 100

Bokor 553

Bolan, Marc 301

Bomba Gira 586

Bonewits, Isaac 57

Book of Abraham the Jew, The 618

Book of Enoch, The 621

Book of the Law, The 198

Bor 582

Botanicas 244

Botez 325, 571

Bragi 583

Brahman 259

Bran th' Blessed 257

Brand, Hennig 462

Breene, Kathryn 125, 429, 435, 446, 557, 594, 633

Brigit 304, 370-371, 529, 585

Brisingamen 231

Brown, Lames 460

Bryson, Bruce 498

Buckland, Raymond 215, 395, 627, 630

Buckyball 509

Buffy 305

Buflă, ca animale de casă 478-479

Burroughs, Edgar Rice 602

Butterfly, Julia 150

C

Cabala 71, 75, 277, 518-519, 591, 613, 619

cărți ale – 519

Cabalin (unicorn) 610

Cabochon 210

Cacodemoni 548

Cadrane solare 493

Caduceu 523

Caer Feddwid 570

Caer Wydyr 570

Caii, ca animale de casă 477-478

Calendarul copacilor 275, 354-356

- Calendarul revoluționar francez 269-270
 Calendula 181
 Caliope 529
 Calisto 489, 497
 Callicantzari 590
 Camuflare 84-85
 Camulus 585
 Canale 79
 Canalizarea, definiție 79
Candlelight Spells 296
 Canioane 169-170
 Capnomanție 433
 Caprin 606
 Caractere, tebane 210, 212-213, 217-219
 Carol al V-lea 619
Cartea înțelepciunii lui Solomon 210, 212-213
Cartea Morților 568
Cartea tibetand a morților 572
 Cartea Umbrelor 626
 Cartomanție 431
 Cascade 171
 Casiterită 462
 Cassiopeia 499
 Castor 501
 Catoblepas 603
 Catoptromanție 431, 445
 Causă și efect, Legea 302
 Cavalerii Mesei Rotunde 538, 617
 Cavalerii Templieri 73
 Cayce, Edgar 121
 Cazan, cum să construiești un 147
 Cădelniță 217-218
 Cădere liberă 253
 Călătorie
 ~ inițiativă 475
 ~ în timp 79, 121-122
 ~ în timpul visului 96
 ~ șamanică 96
 vrăji pentru ~ 383-384
 Călătorii legendare 539-543
 Căpșuni 590-592
 Cărți Zener 88-89
 Cărțile magiei 219-220
 Căutarea hranei în sălbăticie 158-159
 Ceasul florilor 351
 Ceilalți 589-598
 cum să lucrezi cu ~ 246-247
 Cel Cenușiu 134-135
 Cele șapte minuni ale lumii 566
 Cele Trei Lumi 563-565
 Celelalte Lumi 561-572
 Celții 584-585
 Centaur 603
 Centura Kuiper 494
 Centura Van Allen 107
 Centuries 620
 Cenușărei 594-596
 Cepheus 499
 Ceraunoscopie 433
 Cerc magic 257-258, 331-332
 Cerc
 alcătuirea 336
 deschiderea 345
 magic 257-258, 319-320
 Cercul medicinal Big Horn 312-313
 Cercul medicinal din Majorville 312
 Cerculețe 232
 Cercuri antice 316
 Cercuri ale vrăcilor 312-313
 Cercuri
 de piatră 313-314
 în aer liber 307-308
 Cereemonie
 ~ de căsătorie 326
 ~ de despărțire 326
 ~ de numire 43
 Cererea în magie 293
 Ceres 131, 177, 362, 580
 Cernunos 134, 570
 Cerridwen 211
 Cessair 584
 Cetus 500
 Cezar, Iulius 387, 530, 595-597
 Chakre 104, 264-265, 394-395, 506
 Chardin, Teilhard de 123
 Charybdis 542
 Chasmalim 525
 Chasomdai 44
 Chaucer 530
Cheia mai mică a lui Solomon 518
 Chelman, Christian 447
 Chesed 520, 522
 Chief Seattle 112
 Chimie 461-464
 Chioth Ha Quadesh 525
 Chiromanți cibernetici, definiție 30-31
 Chiromanție 431, 444-445
 Chokmah 520, 522
 Cicero, Marcus 205
 Ciclul vieții 114-115
 Cicluri
 ~ geologice 116-117
 ~ temporale 115-121
 Cimitire 312
Cina cea de raie 618
Cingulum 226
 culoarea ~ 226
Ciocnirea Titanilor 500, 535, 549
 Circe 30, 542
 Circul Ringling Brothers/Barnum & Bailey 610

- Ciurma neagră 620
 Ciurperci 130, 134
 Clinii, ca animale de casă 476
 Cimpile elizee 569
 Cimpuri morfogenice 108
 Cintec tradițional despre lemnele de foc 155-156
 Cintece 89
 Clark, Arthur C. 49
 Clarvăzător, definiție 30
 Clarviziune 78, 87-89
 Clarviziunea cu ajutorul oglinzii 30, 431, 446
 Cleopatra 530
 Clepsidre 239
 Cleromanție 431, 442
 Clio 529
 Clorofilă 130
 Coagularea, definiție 463
 Coborirea pe pământ 335-336
 definiția ~ 291
 Codul cavalerilor 203
 Coeus 579
 Colane din metal răsucit 231
 Colecții, colecții de 236-239
 Comete 496
 Comuniune 342-344
 Concentrare 342
 Concepte magice, glosar de 54-55
 Concepte metafizice, glosar de 103-105
 Conchohar I 537
 Condurii-doamnei 181
 Conectare, Legea 300
 Confucianism 202
Conics, The 617
 Conjurație (scamatorie) 455-457
 definiția ~ 291
 Consecințe neașteptate, Legea 303
 Consiliul Cenușii, membrii ai 629-634
 Constant, Alphonse Louis 624
 Constelația Gemenilor 501
 Constelații 99, 267-269, 498-502
 ~ circumpolare 499
 poveștile ~ 500-502
 ~ stelare 99
 Conștient 393
 Conștiință, stări ale 393-394
 Contact, Legea 294
 Contagiune, Legea 302
 Controlarea puterii 196-197
 Controlul trupului 80
 Copii schimbați (Inlocuiți de spiriduși) 40, 595
 Corabia Argo 541
 Corb 486
 Coreopsis 181
 Corespondență, legea 112, 293, 302, 546
 Corespondențe 138, 255-272, 337
 ~ magice, tabele de 260, 263, 266-268, 521
 ~ pentru zeități 587
 Corn de băut 228
 Corn, Poarta de 91
 Coroană solară 490-492
 Corpuri Perfecte în natură 508-509
 Cosmogonie 502-503
 Cosmologie 69, 489-503
 Costumație 453
 Costumul unui vrăjitor 222-233
 Coșmaruri 93-95
 Crăciun 368-370
Creanga de aur 300
 Crearea continuă 502-503
 Crearea învățăturilor 543
 Crearea *sanctum*-ului astral 399
 Crearea sigiliului personal 281
 Credința în magie 289
 Creta 314
 Crick, Francis 98
 Criptide 600
 Criptograme 276, 281
 Criptozoologie 474, 599-602
 Cristale, colecții de 237
 Cristalomanție 445
 Cristaloterapia 402, 411
 Crios 579
 Croirea baghetei magice 209-210
 Cromosferă 491
 Cromoterapie 402, 408-409
Crone's Book of Words 379
 Cronos 127, 264
 Cronos 579-580
 Crowley, Aleister 57, 75, 198, 626
 Crowley, Rose 198
 Crucea celtică 262, 441
 Cuchulain 364, 537-538
 Culoare, alegere 60-61
 Culori, proprietățile terapeutice ale 408-409
 Culturi asociate 181
 Cum poți găsi un grup magic 247
 Cum să ascuți ca un vrăjitor 53
 Cum să citești aure 81-85
 Cum să alegi plantele medicinale și legumele 190
 Cum să devii vrăjitor 37-48
 Cum să încheiem ritualul 344-345
 Cum să planificăm un ritual 319-320
 Cum să vezi aurele 81-83
 Cum să vezi ca un vrăjitor 50-53
 Cum să-ți croiești mantia colorată 61-62
 Cum să-ți înființezi propriul grup magic 247
 Cum să-ți îngrijești grădina 183-187
 Cunoaștere, Legea 302
 Cunoașterea de sine, Legea 302

Cunoașterea desăvârșită a învățăturilor 69, 528-544
 Cunoașterea pădurii 156-158
 Cupa
 sfințirea ~ 211-212
 folosirea ~ 212
 Cupidon 581
 Cureaua de vrăjitor 227-228
 Cutia pentru divinație 100
 Cuțit, teacă 228
 Cuvinte înzestrate cu putere, Legea 302

D

Da Vinci, Leonardo 509-510, 615, 618-619
 Dagħda 585
 Damballa 586
 Dana 584
 Danae 535
 Dans 330
 Dante 530
 Danu 584
 Darling, Diane 248
 Darwin, Charles 98, 555
 Date infinite, Legea 303
 Davies, Paul 503
 Davis, Wade 553
 Dawkins, Richard 54
Dă mai departe 200
 Dăunători, grădina ta și 185-186
De Materia Medica 417
 De Medici, Caterina 620
 De Medici, Cosimo 523
De Occulta Philosophia 74
De occulta philosophiae (Cartea filozofiei oculte) 619
 Decadă 506
 Dechire 537
 Declanșatori de foc 78
 Declarația intenției 340
 Declarație de intenție 397
 Dedi din Dedsnerfu 70
 Dee, Dr. John 74, 140-141, 276, 445, 620-621
 DeLong, Tom 628
 Demetra 72, 131, 362, 532-533, 566, 580
 Demoni 524-525, 548-550
 Demonologie 69-70 548-550
 Deschiderea Cercului 345
 Descoperirea prin vis 96-97
 Desene văzute de la depărtare 89
 Despoina 133
 Destituirea elementelor 344-345
 Deșteptarea 123
 Deve 135
 Dharma, definiție 292
 Diadă 505

Diademe 232
 Diagramă în formă de mandala 258-259
 Dian Cecht 585
 Diana 125, 128, 133, 318, 580
 Diaspora 123-124, 277
 Diavolul 547
 Dicteu automat 400
Dicționarul de cuvinte neobișnuite al doamnei Byrne 252
Dicționarul Infernal 549
Die Grosse Wundartzney 620
 Dionis 209, 365, 577, 581
 Diorame 238-239
 Dioscoride, Pedanius 417
 Discordie 515
Discoverie of Witchcraft, The 449
 Dispozitiv, definiția 455
 Distanță, vindecare la 410
 Divinație (arta divinatorie) 30, 68, 430-446
 Divinitate 201
Divinul Poimandres 523
 Djin 140, 548-549
 Doamna Natură 126
Dogma și ritualul magiei nobile 75, 300
 Dolphin, Dr. David 552
 Domițian 616
 Doyle, Arthur Conan 602
 Dragon 166-167, 603, 607
 DragonSkull 458
 Dreptunghiurile Fibonacci 512
 Driade 136
 Druizi 30, 72
 Stonehenge și ~ 313-314
 Duhul din sticlă 455-456
 Dumnezeu/Zeu 259
 Dumuzi 531-532
 Dumwich, Gerina 296, 379-381
 Durere de gât 414

E

Ea 576
 Each-uise 608
 Ecaterina cea Mare 622
 Echilibru 114
 căutarea 126
 Echilibrul dinamic, legea 303
 Echinocliile 118-119
 procesiune a ~ 118-119
Echinocliul 626
 Echinocliul de toamnă 118, 189
 Echinocliul vernal 118
 Echipament personal de supraviețuire, cum să-ți faci un 157-158
 Eclipsă de lună 492
 Eclipsă solară 491-492

Index

- Eclipse 491-492
Edwin Smith Papyrus 612
Efectele cuantice 300-301
Efectul Fluture 515
Efemeride 436
Egipt 70, 568, 576-578
 Triada divină 261
Einstein, Albert 111, 514
Elegua 586
Elementale 138-140
 definiția ~ 104
Elementalele Aerului 139
Elementalele Apei 139
Elementalele Focului 140
Elementalele Pământului 139
Elemente 137-148, 262-263, 280, 328, 337, 460, 505, 508
 altarul tău personal și ~ 46
 definiția ~ 463
 eliberarea ~ 344-345
 semne zodiacale și ~ 262
Elemente magice 349
Elfi 583, 596-597
Eliberarea puterii 341-342
Eliot, T.S. 258
Elixire 426
Elixirul vieții 460
 definiția ~ 463
Elizabeta I 387, 620-621
Elohim 525
Emanajii 520
Embla 582
Emer 364, 538
Emisfera dreaptă a creierului 67
Emisfera stângă a creierului 67
Emisfera, stângă versus dreaptă 66-67
Emoții, ritual și 292
Empatie 78
Empedocle 137
Enceladus 497
Encyclopedia Mythica 575
Encyclopedia of Witches and Witchcraft 25
Eneada 506, 577
Energie biomagnetice 81, 104
Enkidu 534, 538
Enlil 576
Enoch 522
Eoni zodiacali 118-119
Eostre 358
Epimeteu 530-531
Episcopia Canonică 73
Epoca Bronzului 230
Epoca modernă 75-76
Epoca Războiului 74-75
Epoci religioase 119, 121
Epocile istorice 117-118
Epocile lumii 574
Epona 133
Era glaciara 168
Erato 529
Eratostene 500
Erebus 569
Erele geologice 116-117
Erele istorice 117, 119
Eretic 616
Eric 548
Eros 129, 579
Erupții solare 491
Esențe pure 427
Esențe volatile 429
Esențe, flori utilizate în 427-428
Etain 570
Etalarea tarotului 441
Etica magiei 195-205, 320-321
Etica ritualului 320-321
Eticheta cercului 321-322
Euclid 505
Eudemonii 548-549
Europa 489, 497, 501
Europa medievală 73-74
Euryale 501
Euterpe 529
Evocare, Legea 302
Expansiunea continuă a universului 502-503
Ezoteric, definiție a 103
F
Faery Call 594
Falsitate adevărată, Legea 303
Familia cosmică a naturii 126-129
Fantasia 125
Fantome 551
 categorii de ~ 551
 definiția 104
Faraoni 70
Faraonul Djoser 612
Farmazonie 69, 546
Farrar, Stewart 628
Fauna 133, 358
Fauni 590
Faunus 134, 358
Fazele lunii 346-347
 grădinaritul după 187-188
Febră 415
Fecioara Maria 311
Fecioara roșie 133
Fee 593
 reguli de comportament față de ~ 597-598
Femeia Bizon Alb 133
Fenomenologia omului 123

Fenris 571
 Festivaluri Păgine 246
 Festivalurile Renașterii 245-246
 Ficino, Marsilio 523
 Ficționarul 252
 Ființa Supremă, calități universale ale 259
 Fildes, Poarta de 91
 Filozofia ocultă 280
 Filozofia aristotelică 73
 Filtre 425-426
Find the Constellations 499
 Fir Bolg 585, 594
 Fire invizibile, trucuri cu 456-457
 Fitoterapia 402, 412-416
 Fizică cuantică 101
 Fizionomie 432
 Flamel, Nicolas 618
 Flora 131, 358
 Floralia 131
 Flori utilizate în uleiuri și esențe 427-428
 Flori, ceasul 351
 Florus 131-132
 Fludd, Robert 74, 621
 Fluturi 237-238, 484
 Fluxul
 distrugerii 347
 planificării 347
 recoltei 347
 sădirii 347
 Fluxuri elementale 347
 Foc 145-147, 214-217, 262, 280, 293, 330, 505,
 508, 594
 cum să faci ~ 154-155
 originile magiei și ale ~ 56
 Focuri 128
 Focurile transformării 146-147
 Forcall Vicleanul 538
 Forseti 583
 Fosfor 462
 Fotosferă 491
 Fourier, Sfântul Peter 199
 Fox, Farida Ka'iwani 141, 143-144
 France, Anatole 305
 Franklin, Rosalind 98
 Frazer, Sir James 300
 Frăția Inelelor 445, 477, 596
 Frenologie 432
 Frey 583
 Freya 583
 Fria 264
 Frigg 583
 Frunze, colecții de 237
 Fuller, Buckminster 509
 Futhark 274-275
 Fuziune, definiția 490

G

Gabriel, Liza 327
 Galaxii 497-498
 Galben, magie 59, 68, 430-446
 Galilei, Galileo 489
 Galton, Sir Francis 444
 Gandhi, Mohandas 205
 Ganymede 489, 497
 Gardner, Gerald Brousseau 627
 Gargantua 198
 Garner, Gerald 75
 Gathas of Zarathustra, The 615
 Gaura neagră 497-498
 Gaură, neagră 497-498
 Gălbenea 181
 Geb 577
 Geburah 520, 522
 Gee 124, 127-131, 140, 293, 358, 370, 411,
 562, 575, 579, 581
 Generatoare de plasmă 86-87
 Generatorul de cîmp 107
 Geologie 140
 Geologie, cicluri 116-117
 Geomanție 431
 Geometrie 261
Geometrie sacră 510
 Geometrie, sacră 504, 510-512
 Gerd 583
 Gestalt, definiție 55
 Ghilgameș 534-535
 epopea lui 539-540
 Gibbons, Euell 417
 Gibson, Walter B. 551
 Gilbert, George 457
 Ginungagap 582
 Girru 576
 Gindaci folositori 186-187
 Glauber, Johann Rudolf 462
 Glauc 537
 Glife 273, 278-281
 ~ astrologice 280-281
 Glob de cristal 221
 Globul vrăjitoarei 177
 Gnomi 104, 139, 592-593
 Gnomide 139
 Gob 139
 Goblini 593-596
 Goeteia 65
 Goethe 205, 301
 Goibnu 585
Golden Nature Guide to Fossils 238
 Golem 591
Good Spell Book 379
 Gorgon 603

Grafocromoterapie 480
 Grafologie 432
 Gramarie, Ann 379
 Grant, Maxwell 551
 Grapefruit 421
 Gratix, Bob 49
 Graves, Robert 275, 354-355
 Grădina de ierburi magice 181-182
 Grădina de plante medicinale 181-182
 Grădina
 boli și ~ ta 185-186
 cum să-ți crezi ~ ta magică 176
 cum să-ți îngrijești ~ 183-187
 dăunătorii și bolile 185-186
 plante medicinale magice 181-182
 zarzavaturi din ~ 178-181
 Grădinăritul după fazele lunii 187-188
Great Sundial Cutout Book, The 493-494
Great Tricks of the Master Magicians 457
 Grecia 72, 578-581
 Gribbin, John 503
 Griffin, Jack 254
 Grifon 603, 608
 Grimassi, Raven 206, 220, 632
Grimoar de lumini și umbre 318
 Grup de studiu la școală 246-247
 Grup magic
 cum să găsești un ~ 247
 cum să-ți înființezi un ~ 247
 Guiley, Rosemary 25-26
 Guinevere 538
 Gula 576
 Gwynn 570

H

Hades 72, 501, 532-533, 535, 569, 579-581, 603, 613
 Hamadriade 136
 Haos 129
 Hapi 578
 Hardin, Jesse Wolf 149, 633
 Hardy, Lyndon 36
 Harlow, Alison 318
 Harpii 604
 Harry Potter 28, 44, 76, 233, 246, 477, 479
Harry Potter și piatra filozofală 304, 425
 Hathor 133, 264, 578
 Hay, Henry 457
 Hărți 239
 Hedrick, Bill 210
 Hefaios 531, 580-581
 Heimdall 583
 Heinlein, Robert 120
 Hel 90, 564, 570-571
 Helen 537
 Heliopauză 491
 Helios 128, 264
 Heliosferă 490-491
 Hemoglobină 130
 Heng-O 129
 Henley, William Ernest 112
 Heptadă 505-506
 Heptagrame 279
 Hera 500, 501, 535, 579, 581
 Heracle 535
 muncile lui 540-541
 Hermes 72, 264, 522, 531, 537, 542, 580-
 Hermes Trismegistul 522
 Heruvimi 525
 Hesiod 579-580
 Hestia 579-580
 Heuvelmans, Dr. Bernard 599, 601
 Hexadă 505
 Hexagrame 279
 Hidra 604
 Hidromanție 433
 Hieroglifice 279-281
 Higee 177
 High Magic's Aide 627
 Highfield, Roger 28, 552
 Himeră 603
 Hina 128
 Hinduism, principalii zei ai 261
 Hinky-Pinky 251
 Hipertricoză 553
 Hipnoză 66-67
 Hipocamp 604, 608-609
 Hipogriif 604
 Hippocrat 199
History of Chemistry 460
History of the Macrocosm and Microcosm 621
Hobbitul 127, 162
 Hod 520, 522, 583
HOME Cooking 289, 317, 319-321, 331
 Homer 578
 Hopman, Ellen Evert 57, 412, 418, 597, 632-633
 Horoscopie 431, 436-438
 Horus 128, 523, 532, 577
 Humbaba cel Groaznic 539
 Hunter, Wendy 321
 Hussey, Leigh Ann 357-358, 360, 362-363, 365-
 366, 368, 370
 Hyde, Catherine Ryan 200
 Hypatia 528
 Hypatia din Alexandria 617
 Hyperion 579

I

I Ching 431
 Iad 571-572

Iahve 566
 Iakhos 132
 Iapet 579
 Iască 154
 Iason 536-537, 541
 Iblis 549
 Identificare, Legea 302-303
 Idun 583
 Iederă otrăvitoare 413
 Iemanja 586
 Iepurii, ca animale de casă 477
 Ierburi magice 423-425
 Igraine 538
 Iisus 368, 616
Iliada 578
 Iluzie 68
 definiția ~ 454
 magie vs 449-450
 Iluzionism 447-458
 Imaginație, Legea 300
 Imbolg 370
 Imhotep 29, 70, 239, 523, 612
 Imperiul macedonean 387
 Inanna 532
 Inelele zinelor 173
Inelul Nibelungilor 582
 Inflamație 413
 Ingersoll, Robert G. 196
 Inglehart, Hallie 317
 Inițiere 47-48, 324
 Inspirație 304
 Instrumente magice, altarul personal și 46-47
 Instrumentele magiei 206-221
 Intenția, declarația de 340
 Intenție, afirmarea 397
 Intenții, magie și 378
 Interpretarea semnelor 432-435
 Interzicerea magiei de către biserică 73-74
 Invocare, Legea 302
 Invocarea pătrărelor 337-338
 Invocarea unui inger 526-527
 Invocații 338-339
 Io 489, 497
 Irigarea 184
 Ishim 525, 567
 Ishtar 531, 539, 576
 Isis 264, 523, 532, 577
 Isop 182
 Iunona 580
 Ixchel 129

I

În sensul acelor de ceasornic, definiție 290-291
 Înger, invocarea unui 526-527
 Îngeri 524-525

Însemnele vrăjitoriei 222-233
 Întărirea probabilității 57-58
 Întoarcere întreică, Legea 199
 Întreprinderi de labirinturi 316
 Întrunirea vrăjitoarelor (thil Duath) 318
 Învățători 561-572
 crearea ~ 543-544
 Învățători ale lunii 352-354
 Învățători despre lemnele de foc 155
 Învățăturile cercului 321-322
Învățăturile Regelui Solomon 56
 Învățăturile viitoare 543-544

J

Janet 534
 Joc
 ~ de rol 254
 ~ parapsihice 253-254
 ~ vrăjitoriești 248-252
 Jocuri de rol 254
 Jocuri parapsihice 253-254
 Jocuri vrăjitoriești 248-252
 Jones, Mablen 493
 Judecata (sfat) wicca 198-199, 320
 Judecata de Apoi 572
 Judith, Anodea 57, 275, 318-320, 331, 404,
 Jupiter 125, 264, 349-350, 375, 497, 580
 sateliți naturali ai ~ 489
 Jurnal
 ~ de vise 91, 220
 ~ magic 35

K

Kabbalah Unveiled 625
 Kamea 372
 Kanashibari 94
 Karma 199
 definiția ~ 292
 Karr, Todd 457, 634
 Kellner, Karl 75
 Kelly, Edward 74, 276
 Kemp, Gillian 379, 384, 387
 Kether 520, 522
 Khem 545, 578
 Khepri 577
 Khnum 578
 Ki 260
 King, Jr., Martin Luther 199, 205
 Kishar 260
 Kokopeli 132
 Koré 72, 131, 358, 532-533
 Korn, Anna 318
 Kraig, Donald Michael 447, 632
 Kraken 604
 Krypton 495

Kuiper, Gerard 494

Kwan-Yin 310

L

La Très Sainte Trinosophie 621

Labirinturi 314-316

Laborator de alchimie 464-465

Labrys 314

Lady Gwen 198

Lady Pythia 163

Lakṣmī 133

Lamia 604

Lamond, Frederick 630

Lao Zi 29, 614

Lascaux 267

Last Will and Testament, The 469

Lawrence, T.E. 90

Leda 501

Lee, Stan 195

Legea lui Cornelius 73

Legea naturii 196

Legea Thelemei 75, 198

Legea

- ~ asocierii 302
- ~ atracției negative 302
- ~ atracției pozitive 302
- ~ cauzei și efectului 302
- ~ conectării 300
- ~ consecințelor neașteptate 303
- ~ contactului 294
- ~ contagionii 302
- ~ corespondenței 112, 293, 302, 546
- ~ cunoașterii 302
- ~ cunoașterii de sine 302
- ~ cuvintelor înzestrate cu putere 302
- ~ datelor infinite 303
- ~ echilibrului dinamic 303
- ~ evocării 302
- ~ falsității adevărate 303
- ~ identificării 302-303
- ~ imaginației sau vizualizării 300
- ~ invocării 302
- ~ întoarcerii întreite 199
- ~ luminii astrale 300
- ~ magiei 112
- ~ numelor 302
- ~ personificării 302
- ~ polarității 303
- ~ pragmatismului 303
- ~ rezonanței 300
- ~ similarității 294, 302
- ~ simpurilor finite 303
- ~ sincronității 302
- ~ sintezei 303
- ~ unității 303

~ universurilor personale 303

~ voinței umane 300

Legendar, călătorii 539-543

Legi, etică vs 195

Legile Magiei 299-303

LeGuin, Ursula K. 41, 114, 195, 206, 298

Legume, recoltarea 190-191

Leland, Charles Godfrey 625

Lemegeton vel Clavicula Salomonis Regis (Cheia minoră a regelui Solomon) 549

Leopold, Aldo 150

Lepi, Eliphas 300

Lethifold 94

Leuer, Deborah 318

Lévi, Eliphas 75, 624

Levitatie 253

definiție 79, 454

Levogir, definiție 291

Liber Azoth 620

Licantropie 553

Liliecii, ca animale de casă 478-479

Limba latină 387-388

Limbaj enochian 74

Limbajul elisabetan 245

Limbo 572

Liniiile de Forță (Ley Lines) 167-168

Linnaeus, Carl 255

Linné, Carl von 351, 601

Lipsa vindecării 402-403

Litha 189, 362-363

Littlewolf, Eldri 321

Loa 587

Loew, Rabinul Iudaic 591

Loki 584

Lords and Ladies 197, 483

Lorenz, Edward 515

Louis al XV-lea 621

Louÿs, Pierre 198

Lucifer 128

Lucrarea magiei 340-342

Lugh 128, 537, 585

Lughnasadh 189, 363-365

Lully, Raymund 462

Lumi țestoase 565

Lumi

alte ~ 561

Cele Trei ~ 563-565

țestoase 565

Lumină astrală, Legea 300

Luminare, perfecțiunea 138

Luna 128-129

Lunație 264

Lună 348, 377, 496

fețele ~ 167

Lună plină 269

Lună plină, nume 352-353
 Lună, grădinită după faze ale 187
 Lună, revoluția 264
 Lunile, semne ale zodiacului și 267-270
 Lup 487
 Lutul de bucătărie, cum să prepari 239
 Lyr 585

M

Ma'at 578
 Mabon 189, 365-366
 Mackey, Albert 122
 Mag 71
 Mageia 65
 Magia acvamarin 70, 393-401
 Magia albastră 59, 68, 402-416
 Magia argintie 60
 Magia aurie 60
 Magia bizară 452-453
 Magia ca întărire a probabilității 57-58
 Magia cafenie 59, 68, 473-488
 Magia cenușie 60, 69, 528-544
 Magia ceremonială (ritualică) 69, 75, 262, 517-527
 Magia clară 69, 504-516
 Magia computerelor 543-544
 Magia constructivă 347
 Magia contagioasă 546
 Magia de întărire a probabilității 57-58
 Magia distructivă 346-347
 Magia haosului 515-516
 Magia hermetică 72
 Magia homeopatică 546
 Magia ierburilor 68
 Magia imitativă (homeopatică) 294
 Magia indigo 59
 Magia inferioară 65, 69, 72, 517
 Magia între realitate și imaginație 64-65
 Magia luminării 295-296
 asocieri de culori pentru ~ 295
 Magia naturii 307
 Magia neagră 59, 69-70, 378, 517, 545-558
 Magia portocalie 59, 68, 447-458
 Magia practică 289-305
 Magia roșie 58-59, 68, 459-470
 Magia simbolizată prin culori 67-70
 Magia simpatetică 293-299, 546
 ~ în școală 299
 Magia superioară 65, 72, 74-75, 517, 524
 Magia verde 59, 68, 417-429
 Magic and Showmanship 458
 Magic in Your Pockets 458
 Magic, bestiar 599-610
 Magicieni mireni 70
Magick of Candle Burning, The 296

Magick of Folk Wisdom, The 379
 Magicopiii și școală publică 44-47
 Magicopil, școală publică și 44-46
 Magie 53-54, 328
 ~ albastră 402-416
 ~ albă 378
 alte căi religioase vs ~ 289-290
 apă 393-401
 asocieri de culori pentru ~ luminării 295
 ~ cafenie 473-488
 cărți de ~ 219-220
 ~ cenușie 528-544
 ~ ceremonială (ritualică) 69, 75, 262, 517-527
 cerere 293
 ~ constructivă 347
 ~ contagioasă 546
 ~ corespondenței 293-299, 546
 crearea ~ 543
 credința în ~ 289
 culoarea ~ 58-60
 definiția ~ 56-57
 ~ discordiană 515
 ~ distructivă 346-347
 ~ enochiană 74
 etica ~ 195-205, 320-321
 ~ galbenă 430-458
 ~ haosului 515-516
 ~ hermetică 73
 ~ homeopatică 546
 iluzie vs ~ 449-450
 ~ inferioară 65, 73, 517
 instrumente ale ~ 206-221
 intenții și ~ 378
 interzierea ~ de către Biserică 73-74
 Legea ~ 112
 legi ale ~ 299-303
 lucrarea ~ 340-342
 ~ luminării 295-296
 ~ naturii 307
 ~ neagră 378, 517, 545-558
 ~ nodului 296-297
 originile ~ 56
 ~ portocalie 447-458
 ~ practică 289-305
 ~ roșie 459-470
 scamatoria 515-516
 ~ superioară 65, 73, 517
 ~ snurului 296-297
 știință și ~ 45-46
 tipare ale ~ 98-108
 tipuri de ~ 65-67
 ~ transparentă 504-516
 ~ verde 417-429
 ~ violetă 489-503
 Magie și Biserică 275-276

- Magna Carta 539
 Magnus, Albertus 64, 462
 Magul 75, 624
 Magul Abramelin 618
 Magus, Simon 616-617
 Maia 360
 Maier, Michael 621
 Makara 604
 Maku 133
 Malachim 525
 Malkuth 520, 522
 Mama Julie 137
 Mama Shipton 121
 Mama-Natură 126
 Manannan 585
 Mandela, Nelson 205
 Mandragora 426
 Manifestare 305
 Manjet 565
 Mantia vrăjitorului 224-225
 Manticora 604
 Mantie 228-229
 Mantie colorată, cum să croiești o 61-62
 Mantis 30
 Marduk 576
 Marea lucrare 122-124
 Marea Zeiță 261
 Marele adevăr 115
 Marian 539
 Marion 360
 Marte 264, 348-349, 375, 497, 580
 Martello, Leo Louis 397
 Mască a Bărbului Verde, cum să-ți faci o 132-133
Master of Five Magics 36
Mașina Timpului 122
 Matemagii 69, 504-516
 Materie 138
 Mathers, S.L. MacGregor 625-626
 Matrika 130
 Matrika din epoca glaciară, cum să faci o 130
Matter Myth, The 503
 Maturitate, ritual de 326
 Maunder Minimum 491
 Maut 577
 Mayne, Andrew 458
 Mazda, Ahura 71
 Măsura de aur 511-512
 McBride, Jeff „Magnus” 448, 453, 458,
 McFarland, Morgan 318
 Mead, Margaret 202
 Medeea 537, 542
 Meditația îndrumată 66-67
 Meditație 67, 80-81, 342, 393-401
 îndrumată 66-67
 tehnici de bază ale 395-397
 Medium 79
 Medusa 535, 613
 Melanion 537
 Meleagra 537
 Melisă 182
 Melpomena 529
 Melville, Francis 523
 Meme, definiție 54
 Mercur 73, 264, 349, 376-377, 580
 Merlin 617-618
 Mersul cu cortul 150-152
 Mersul în timpul visului 96
 definiția ~ 79
 Mersul pe cărbuni încinși 330
 Mesektet 565
 Mesmer, Friedrich Anton 66
 Mesopotamia 264, 575-576
 Metafizică 31, 103
 Metale 461
 transformarea ~ 468-469
 Metamorfizarea (schimbarea formei) 79, 481-484
 Metempsihoză 615
 Meteorii 496
 Meteoromanție 433
 Metis 533
 Metodă științifică 77
 Miceliu 134
 Micota 134-135
 Microscop 464-465
 Mider 570, 585
 Midgard 571
 Milesieni 585
 Milton 530
 Mimir 584
 Minerale magice 284-285
 Minerva 580
 Mingea pe o frînghie 457
 Mini-huni 594-595
 Minos 501, 536, 569, 605
 Minotaur 605
 Minte, niveluri ale 393-395
 Mistere 324
 definiția ~ 103,
 ~ naturii III-124
 Mistere naturii III-124
 Misterele din Tabernacol 71
 Misterele eleusine 365
 Misterele lui Pitagora 69, 137-138, 279, 504
Misterele Tabernacolului 613
 Mituri ale creației 573-574
 Mituri
 ~ clasice 530-534
 ~ creației 573-574
 teme comune ale ~ 530
 Mnemosyne 529, 579

Model cretan 315
 Model din Chartres 315
 Modelarea baghetei magice 209-210
 Moise 70, 518, 612-613
 Mojarul și pistolul 218
 Mokele-mbembe 602
 Mona Lisa 618
 Monadă 504-505
 Monade 258-259
 Monism 258
 Monstrul din Loch Ness 601-602
 Morală, etică vs 195
 Mordred 538
 Moriscă 85-86
 Morrigan 585
 Morris, Susan 44
 Morți, tărîmul 567-572
Mosaical Philosophy 621
Moving Pictures 465
 Muir, John 150
 Mulciit 184
 Multivers 27, 261
 Mulțumiri aduse zeităților 344
 Muncă, definiție 454
 Mundania (Lumea Pămîntenilor) 28
 Muntele Olimp 565-566
 Muzele 529, 566
 Muzică 329

N

Nadi 265
 Naga 605
 Nagini 605
 Naiade 136
 Nanna 583
 Naștere, ritual 325
 Natură
 aventuri în ~ 162-173
 Corpuri Perfekte în ~ 508-509
 familia cosmică a ~ 126-129
 sufletul ~ 125-136
 Natură, bestiarul 484-487
 Năsturelul 423
 Neagru, ciuma 620
 Nebo 576
 Necromanție 30, 70, 550-554
 Neith 578
 Neksa 139
 Nelms, Henning 458
 Nemo 542
 Nephthys 264, 577
 Neptun 580
 Nereide 135
 Nergal 576
 Nerthus 583

Netzach 522, 525
 Nevăstaicile, ca animale de casă 476-477
 Nimfe 135-136
 Nimuë 617
 Ningal 576
 Ninhursag 576
 Ninib 576
 Nivelurile gîndirii 393-395
 Njord 583
 Noaptea Walpurgiei 360
 Noe 518
 Norne 584
 Norton, Thomas 459
 Norul Oort 494
 Nostradamus 121, 198, 620
Now You See It, Now You Don't 458
 Nox 125
 Nu 577
 Nuada 585
 Număr de aur 511-512
 Număr
 ~ de naștere 507
 ~ norocos 507
 ~ numelui 507
 Numărul de naștere 507
 Numărul numelui 507
 Numărul tău norocos 507-508
 Nume de lună plină 352-353
 amerindiene 353-354
 Nume magic 41-43, 507
 cum să-ți alegi un ~ 42-43
 Nume magice 41-43, 507
 Nume, Legea 302
 Numele din cerc 41
 Numerale romane 277
 Numerale
 ~ arabe 277
 ~ romane 277
 Numere pitagoreice 504-506
 Numerologie 506-507
 Numire, ceremonie de 43
 Nut 127, 577
 Nybor 630
 Nyx 127

O

O lume dispărută 602
O mie și una de nopți 244
 O'Grady, Standisk 156
 Oakwind, Kyril 200
 Obatala 586
 Observare 249-250
 Oceanide 135
 Oceanus 579
 Ochiurile de apă 171

Index

- Ochosi 132
Octadă 506
Odin 274, 582-583
Odiseea 537, 542-543, 578
Ogden, Tom 54, 546
Ogdoadă 506
Ogham 275
Oglinda neagră 446
Oglindă magică 220-221
Oglindă
 a infinitului 101-102
 magică 220-221
Oglinzile infinității 101-102
Ogma 585
Ogun 586
Olimp
 zei din ~ 579-580
 zei și zeițe din ~ 127
On the Track of Unknown Animals 599
Ondine (nimfe ale apelor) 139, 594
Oneiromanție 431
Oort, Jan 494
Ophiuchus 269
Oposumi, ca animale de casă 478
Oracol 30
Oracolul Pământului 435
Oracolul runic 442-444
Ordinul Hermetic al Zorilor Aurii 75, 122, 518, 624
Ordinul Phoenix 247
Ordo Templi Orientis 75, 210
Ore planetare ale zilei 349-350
Oreade 135
Orestiadă 135
Originea magiei 56
Origins of the Kabbalah, The 520
Orion 501
Orixa 586
Ornitomanție 433
Ornitopter 239-240, 619
Osiris 132, 365, 532, 568, 577
Ostara 189, 358-359
Oua Ostara 358
Ovidiu 530
Oxidare, definiție 464
Oxun 586
Oya 586
- P**
- Pachamama 130
Pal, George 122
Pan 134, 259, 358, 581
Pandative 231
Pandemonium 572
Pandora 530-531
Panteonuri 574-575
Pantheon 246
Papa Pius al XII-lea 502
Papaya 422
Paracelsus 74, 139, 462, 619-620
Paralda 139
Paralizie în timpul somnului 94
Paris din Troia 537
Paritate 106-107
Parsons-Kerins, Craig M. 105
Pasărea Phoenix 605
Pasifae 501, 605
Paska 359
Păcatul original 571
Pălărie, a vrăjitorului 229-230
Pământ 140-142, 212-214, 218, 262, 280, 293, 328-329, 505, 508, 594
Păpușă (șinta magiei) 282
Păpușă, definiție a 282, 291
Păsările, ca animale de casă 479
Păstiriac 422
Pătrar, altar pentru 309-310
Pătrat magic 372-374
Pătrușelul 422
Păun 485
Pegas 500, 605
Pelias 536-537, 541
Pelin negru 182
Pendderwen, Gwydion 318, 628-629
Penelopa 537, 543
Pentada 505
Pentagramă 212-214, 280, 505
 cum să folosești ~ 214
 cum să-ți faci ~ 213-214
„Perioada Arderii” 74
Persefona 72, 496, 532-533, 569, 580-581
Perseu 500, 535
Persia 71
Peștera de Cristal 26
Peșteri 172
Petru din Abano 349
Phi 511
Phineus 541
Phoebe 579
Physiologus 599
Pi 504
Piatra Filozofală 460, 464
Piatră, cercuri de 313-314
Piața magică 244
Pickingill, George 624-625
Picți 594
Pietre de rune 227, 281, 442-444
Pietre magice 284-285
Piromanție 431
Pisica vrăjitorului 452

- Pisici, ca animale de casă 476
 Pistil, mojarul și 218
 Pitagora 261-262, 615-616
 Pitici 139, 583, 592-593
 Pixies 594-596
 Planck, Max 113, 301
 Planetariu 494
 Planetă, aspecte 348-349
 Planete 264-265, 494-497
 atributele ~ 438
 Plante 130-132
 cum să scapi ~ de insectele dăunătoare 185-186
 Plante marțiene 215
 Plante medicinale
 cum să recoltezi ~ 190-191
 ~ magice 424-425
 utilizările magice ale ~ 423-425
 Plasmă 86, 138
 Platon 138, 199, 508-509, 523
 Plesiozauri 601
 Pliniu cel Bătrîn 282, 609
 Plivitul 184
 Plumb, preschimbarea în aur 468
 Pluto 580
 Poarta de corn 91
 Poarta de fildeș 91
 Poe, Edgar Allan 90
 Polaritate 107, 259
 Polaritate, Legea 303
 Polifem 542
 Poligrame 279
 Polimnia 529
 Pollux 501
 Poltergeist 78, 551
 Popoarele nordice 582-584
 Poporul lui Nemed 585
 Poporul lui Partholon 584
 Porta, Giambattista della 462
 Porter, Adriana 198
 Portocală 421
 Poseidon 500-501, 533-534, 542, 569, 579-580
 Pot, Anul 120
 Potențarea puterii 341-342
 Poțiuni 425-426
 ~ magice 450-451
 Poveste fără sfârșit 251
 Povestiri *Discworld* 125, 199, 487, 565
Practical Candleburning Rituals 296
 Prafuri și poțiuni magice 450-451
 Pragmatism, Legea 303
 Pratchett, Terry 125, 197, 199, 229, 465, 483, 487, 548, 591
 Pregătiri pentru ritual 334-335
 Premiile Darwin 555
 Prepararea remediilor naturiste în bucătărie, sfaturi pentru 412-416
 Prestidigitație 68
 definiția ~ 454
 Preveni, puterea de a 196
 Prevestire 432-435
 Priveghi 327
 Proces magic 301-305
 Procesionarea echinocțiilor 118-119
 Proiecția astrală 79, 400-401
 Proiecție, astrală 401
 definiția ~ 79
 Prometeu 530-531
 Proportia divină 511
 Proserpina 581
 Prosperitate, vrăji pentru 386-387
 Protecție (ocrotire) 84, 107-108
 Proust, Marcel 50
 Psihichinezia 85-87
 Ptah 578
 Ptolemeu 498
 Punctul Omega 123
 Punere în scenă 452-453
 Pungă 227-228
 Purgatoriu 571-572
 Purificarea templului 335
 Putere 196-197
 potențarea și eliberarea ~ 341-342
 Puteri elementale 377
 Puteri planetare, talismane ale 374-377
 Puterile africane 586
 Pywl 570
Q
 Qliphoth 549-550
Quarks to Quasars 497
R
 Ra 128, 264, 532, 577
 Rabbi Hillel 202
 Răbdomanție 431
 Rabelais, François 75, 198
 Racogzy, Francis 622
 Ragnarök 584
 Rai (paradis) 566-567, 571-572
 Ranguri 48
 Raportul Phi 511
 Rațiune, epoci 74-75
 Raven's Loft 242
 Rawles, Bruce 510
 Raze propulsoare 83
 Raze tractoare 83
 Rădăcini magice 424-425
 Râu 259-261
 prostia ~ 204-205
 Războinici ai lumii, vrăjitorii ca 149-150

- Războiul stelelor 106
 Războiul troian 537
 Recunoașterea tiparului 98-99
 Regatele Vieții 130
 Regele Arthur 617
 Regele Iasus 537
 Regele Solomon 549
 Regula Titius-Bode 495
 Regulă de aur 202-203
 Reguli de comportament față de zine 597-598
 Reguli pentru grădinaritul de succes 175
 Religie, epoci 119, 121
 Renaștere 327
 Renaștere (epocă) 120
 Renaștere, festivalurile 245-246
 Replici 452
 Reproducere 123-124
 Reptilele, ca animale de casă 479-480
 Respect 49-50
 Respirația pranică 409
 Respirație 328
 Retricea 181
 Reveille 628
 Revoluția Lunii 264
 Revoluție științifică 53
 Rey, H.A. 499
 Rezonanța Schumann 120
 Rezonanță, Legea 300-301
 Rhadamanthus 569
 Rhea 579-580
 Rhine, J.B. 89
 Rhyderch 261
Riddle of the Seven Realms 36
 Rigor mortis (rictus) 253
 Ritual al paternității sau maternității 326
 Ritual de autodedicație 62-63
 Ritual de căsătorie 326
 Ritual de vindecare 323
 Ritual teatral 448-450
 Ritual(e) 292, 317-330
 cum să conducem un ~ 331-345
 cum să încheiem ~ 344-345
 cum să planificăm ~ 319-320
 ~ de apărare sau binecuvântare 557
 definiția ~ 292
 emoții și ~ 292
 etica ~ 320-321
 pregătiri pentru ~ 334-335
 structura ~ 332-334
 ~ teatral 448-450
 tipuri de ~ 322-325
 Ritual, altar pentru 308-311
 Ritual, cum să planificăm un ~ 331-345
 Ritualuri ale barzilor 325
 Ritualuri ale focului 324-325
 Ritualuri angelice 526-527
 Ritualuri de celebrare 322
 Ritualuri de ocrotire 323
 Ritualuri de protejare 323
 Ritualuri de trecere 325-327
 Ritualuri de venerare 322-323
 Rital Cina Mutului 367
 Risul 557-558
 Roata Anului 131, 357-371
 grădina ta și ~ 189
 Roberts, Mark 318
 Robin din Locksley 539
 Roc 605
 Roddenberry, Gene 122
 Rodie 422
 Roma 73, 578-581
Romeo și Julieta 246
 Roswell 305
 Rowling, J.K. 28, 425, 595
 Royal Academy of Science 74-75
 Rugăciune 293
 Rukh 605
 Rune 274-275
 definiția ~ 281
 tipuri de ~ 275
 Rune tebane 210, 212-213, 217-219
 Rune, Futhark 442-444
 Rydell, Wendy 457
- S**
 Sabrina 305
 Sacramente 327-330
Sacred Magic of Abramelin the Mage, The 618
 Saint-Germaine, Comte de 621-622
 Sala, Luc 256, 300, 324, 631-632
 Salamandre 104, 140
 Salonul de prezentare New Age din Denver 304
 Salvarea animalelor sălbatice 479
 Samael Smal 519
 Sanctuare 311-312
 ~ comemorative 312
 ~ religioase 311-312
 Sanctuare comemorative 312
 Sanctuare religioase 311-312
Sanctum sanctorum 234-242
 Sanderson, Ivan T. 601
 Sasquatch 600-601
 Satanism 547-548
 Sateliții naturali ai lui Jupiter 489
 Satiri 590
 Saturn 127, 264, 349, 374
 Saturnalia 127
 Săculeț *gris-gris* 282, 379
 Scamatorie 515-516
 Scarificare 183

- Schiaparelli, Giovanni 99
 Schiller, Friedrich von 555
 Schimbarea direcției fumului 84
 Scholem, Gershom 520
Science of Harry Potter, The 28, 552, 595
 Scolci, colecții de 236-237
 Scorțioară 419
 Scot, Reginald 449
 Scott, Sir Peter 601
 Scriere antică 273-275
 Scriere ebraică 274
 Scriere hieratică 273
 Scriere hieroglifică 273
 Scriere honoriană 276-277
 Scriere tebană 276-277
 Scrierea cuneiformă 273
 Scrierea grecească 274
 Scrierea picților 275
 Scylla 542
 Secerător de suflete 127
Secrets of High Magic, The 523
Secrets of the Sixth Magic 36
Secțiunea Sacră 511
 Sefer Ha-Bahir 519
 Sefer Yetzirah 519
 Sefirot 520
 Sekdumet 578
 Selchies 606
 Selena 128
Selfish Gen, The 54
 Selkhet 578
 Semănțe
 colecții de ~ 237
 încolțirea ~ 183-184
 Semn zodiacal, grădinaritul lunar în funcție de 188
 Semne, ale lunii 351-352
 Semne, interpretare 432-435
 Semnele lunii 351-352
 Semnele zodiacului 348
 atribute ale ~ 437
 lunile și ~ 267-269
 Semnele zodiacului, atribute 437
 Seraphim 525
 Serapis 578
 Setanta 538
 Severn, Bill 458
 Sexualitate 328
 Sfera armilară 493-494
 Sfințire 342-343
 Sfînx 606
 Sfîntul Imperiu Roman 387, 547
 Shakespeare 54, 245-246, 530
Shakespeare in Love 246
 Shala 576
 Shamash 576
 Shekinah 519
 Sheldrake, Rupert 104, 108
 Shelley, Percy Bysshe 134
Shepherd's Calendar, The 269
 Shlain, Leonard 272
 Shu 577
 Shukla, Madhukar 97
 Shulman, Sandy 592
 Sibila 30
 Siegfried 607
 Sif 583
 Sigilii 279-281
 Sigiliul personal, cum să îți creezi 281
 Sigyn 583
 Sileni 590
 Silfi 104, 139
 Silfide 139
 Symbolism magic 272-285
 Symbolism
 ~ alchimic 469
 dicționar de vise 92-93
 ~ magic 272-285
 Simboluri ale viselor, dicționar de 92-93
 Simboluri și obiecte magice, glosar de 281-282
 Simbolurile alchimice 469
 Simetrie 105-106
 Similaritate, Legea 294, 302
 Simțuri finite, Legea 303
 Sin 264, 576
 Sincronicitate (sincronizare) 55, 102, 304
 Sincronicitate, legea 302
 Sinteză, legea 303
 Sirenă 604, 609-610
 Sîrrush 602
 Sisif 569
 Sistem lateral de clasificare 256
 Sistem solar 489-503
 Sisteme de clasificare 255-256
 Sistemul Enochian 276
 Skadi 583
Smallville 305
 Soare 348, 375-376, 490-491
 aflarea orei după ~ 492-494
 Socrate 29
 Sol 128, 264, 358
 Solomon 70-71, 614
 Solstițiul de vară 189
 Sora-Lună 128-129
 Spurgerea norilor 84
 Spații pentru ritual 306-316
 Spațiu curbat 514
 Spectacol 44-45, 452-453
Speculum (oglinză magică) 220-221
 Spinner, Abbi 140, 142-143, 145, 147
 Spirala de aur 280

Spirala Fibonacci 512
 Spiriduși 592-593
 Spirit 147-148, 164, 262, 280, 293, 330, 505-506
 altarul personal și ~ 47
 Spirite ale naturii 135-136
 Stadler, Gary 469
Stalking the Wild Asparagus 417
Star Trek 122, 200
 Statistică planetară 495
 Stăpina fiarelor 133
 Stăpînul inelelor 26, 76, 155
 Stări ale conștiinței 393-394
 Steaua spiridușului 280
 Stele 497-498

 alfarea orei după ~ 492-494
 cele mai strălucitoare ~ 499-500

Stewart, Mary 26
 Sticla lui Klein 514
 Sticla vrăjitoarei, definiție 282
 Stonehenge 313-314
 Stratificare 183
 Structură ritualului 332-334
 Structuri de tip henge 313-314
 Subconștientul 393
 Succesiuni 575
 Sulaiman 614
 Sulfat de sodiu 462
 Sumerieni 436
Summum Bonum 621
 Supraconștientul 393
 Sushumna 265
 „Suspendarea neîncrederii” 292
Sword in the Stone, The 36, 222
Systema Naturae 255

Ș

Șah, elfilor 248-249
 Șarpe 486
 Școala publică, magicopiii și 44-47
 Șerpi 156-157
 ~ ca animale de casă 480
 Șerpi de mare 605
 Șirul Fibonacci 510-512
 Șaptele vrăjitorilor 252
 Șobolani, ca animale de casă 477
 Șopirlă 485
 Știința ierburilor 417-429
 Știința ierburilor/a plantelor medicinale 68
 Știință 387-388
 magie și ~ 45-46
 Știință, metodă 77

T

Tabelul orelor planetare 350
 Tabla de Smarald 523-524

Talente magice 77-89
 Talente parapsihice, un glosar de 77-80
 Talismane 283-284
 Talismanele puterilor planetare 374-377
 Talos 542
 Tam Lin 534
 Tammuz 132, 576
 Tantra 404
 Tao-Te Ching 614
 Tarantule, ca animale de casă 481
 Tarotul 438-441
 Tarr, Bill 458
 Tartar 569
 Tarzan 602
 Tatăl-Soare 128
 Tatăl-timp 127
 Taumaturgie 65, 293-299
 Taur 501
 Taxonomie 255
 Tazeomanție 431
 Tămiiere 335-336
 Tărîmul verii 570
 Tărîmurile morților 567-572
 Teaca cuțitului 228
 Tefnut 577
 Tehnomag 31
 Tehuti 70, 578
 Telemah 39, 537, 543
 Telepatie 78, 87-89
 Telesco, Patricia 40, 170-171, 264, 353, 379, 634
 Teltown 364
 Temple de interior 306-307
 Templu, personal 235-236
 Templu, purificarea 335
Teogonie 129, 530, 578
 Teogonii 573-575
 Teologii religioase 261
 Teoria cîmpului unificat 98
 Teoria haosului 515
 Teozofie 75
 Terapie aurei 402, 407-408
 Terapie chakrelor 402, 404-407
 Terapie prin culoare 402, 408-409
 Terapie, prin cristale 402
 Terariul 240
 Termeni alchimici, glosar de 462-464
 Termeni astronomici, glosar de 490
 Termeni folosiți în iluzionism, glosar de 454-455
 Terpsichora 529
 Terra 129
 Tethys 579
 Tetrada 505
Tetragrammaton 73
 Teurgie 65, 293
 Tezeu 314, 501-502, 536

- Thalia 529
 Theia 579
 Thelema, Legea lui 198
 Themis 579
 Theon 528, 617
 Thom, Alexander 314
 Thor 264, 583
 Thot 70, 264, 459, 522, 578
 Thyrsus 209
 Tiamat 260
 Tiamat 576
 Timp
 aflarea orei după soare și stele 492-494
 cicluri ale ~ 121-122
 linearitatea versus ciclicitatea ~ 258
 Timpul visării 95,
 Timpuri magice 346-356
 Tindar 501
 Tipar, recunoașterea 98-99
 Tipare ale magiei 98-108
 Tiphareth 520, 522
 Titan 485, 497
 Titani 579, 581
 bătălia ~ 127, 581
 Titanomahia 127, 581
 Titius, Johann 495
 Tiw 264
 Toamnă, echinocțiul de 118, 189
 Toiașul vrăjitorului 232-233
 Tolkien, J.R.R. 26, 127, 155, 596
 Tonice 426
 Tora 71, 518, 613
 Totemuri 104, 474-475
 Tradiția Feri 627
 Tradiție domestică 317-318
 Traista mojo 379
 Transformare
 focuri ale ~ 146-147
 ~ metalelor 468-469
 ritual de ~ 323
 Transformarea argintului în cupru 469
 Transmitere 253
 Transvecție 79
 Tratarea cu compost 185
 Trecere, ritual de 325-327
 Tria Prima 461
 Triade 261, 505
 Triadele galeze 261
 Trikaya 261
 Trinitate creștină 261
 Trinități 261
 Tripla zeiță 129
 Triton 604
 Troli 590-592
 Trucuri cu fire invizibile 456-457
 Tuatha de Danaan 584-585, 595
 Tubifex, viermi 87
 Tunele cosmice 503
 Tunică 223-224
 Turnurile gemene World Trade Center 312
 Tyr 583
 Tyr na Nog 563
 U
 Ulei de măsline 421
 Uleiuri esențiale 427
 Ulise/Odiseu 39, 537, 542-543
 Ullr 583
Ultima licornă 606
 Umbre, cartea 219-220
 Undele cerebrale 394
 Unele de grădinărit și accesorii 175
 Unicorni 27, 606, 610
 Unitate, Legea 303
 Unități 258-259
 Unități astronomice 494-496
 Universuri personale, Legea 303
 Ur 273
 Urania 529
 Uranus 129, 579
 Uriși 584, 590-592
 Urs 484
 Ursitoarele 136
 Uruk 273, 534
 Urzirea țesăturilor 323-324
 Urzule 586
 Uther 617
 Utnapishtam 534
 V
 Valentin, Basil 469
 Valhalla 570-571
 Valiente, Doreen 66, 126-127, 328
 Valkirii 584
 Valknut 261
 Valori tribale 203-204
 Valul de sincronizare 120-121
 Vampiri 551-552
 Vanir 575, 582-583
 Vas pentru apă 218
 Vas pentru sare 218
 Ve 582-583
 Vede 260
 Venus 264, 280, 349, 358, 376, 580
 Verendum 232
 Vergeaua magică 253-254
 Vesta 224
 Vesta 580
 Vestigii indiene 238
 Viață, Copacul 520, 522, 564

- Viașă, Regatul 130
 Vidar 583
 Viermii tubifex 87
 Vigener, Blaise 462
 Vili 582-583
 Vindecare 68, 402-416
 ~ aurei 402, 407
 ~ chakrelor 402, 404-407
 definiția ~ 78
 fitoterapia 402, 412-416
 ~ „în absență” 402
 ~ pranică 402, 409-410
 ~ prin culoare 402, 408-409
 ~ spirituală 402-404
 tipuri de ~ 402
 Vindecare la distanță 410
 Vindecarea pranică 402, 409-410
 Vindecarea psihică 402-404
 Violet, magie 59, 69, 489-503
 Virnanț 182
 Visare 90
 lucidă 94-95
 Visare lucidă 93, 95
 Visarea (tărimurile visării) 95, 135, 220, 233, 394, 397, 399, 562, 592
 Vise 90-97
 amintirea ~ 90-91
Vizul unei nopți de vară 246
 Viziri 70
 Vizualizare 80-81, 398
 ~ binoculară 51-52
 Legea ~ 300
 Vizualizare binoculară 51-52
 Vircolaci 553-554
 Voiașă umană, Legea 300
 Voodoo 294
 Vraja celor nouă noduri 297
 Vraja nodului 296-297
 Vraja șnurului 296-297
 Vraji împotriva coșmarului 94-95
 Vraji de alungare a spiritelor rele 384
 Vraji de comunicare 383-384
 Vraji de exorcism 384
 Vraji de manifestare 384-385
 Vraji de vindecare 380-381
 Vraji pentru dragoste 385-386
 Vraji pentru noroc 379-380
 Vraji pentru prosperitate 386-387
 Vraji pentru sănătate 380-381
 Vraji pentru succes 379-380
 Vraji, tipuri de 379-387
 Vrajitoare albă 31
 Vrajitor ucenic, ce înseamnă să fii 39
 Vrajitor
 costumul unui ~ 222-223
 cum să ascuți ca un ~ 53
 cum să devii 37-48
 cum să gîndești ca un ~ 50-52
 cum să vezi ca un ~ 50-52
 definiția ~ 25-26, 29
 Vrajitori moderni 623-634
 Vrajitori
 ~ ca războinici ai Pămîntului 149-150
 ~ în istorie 611-622
 ~ moderni 623-634
 Vrajitoria 65-66, 372-390
 Vrajitoria dianică 318
 Vrajitoria simbolizată prin culori 60
 Vrajitoria
 regulile ~ 32-35
 simbolizată prin culori 60-61
 Vremea, lucrul cu 298-299
 Vulcan 125, 581
- W**
- Wadjet 578
 Wagner, Richard 582
 Waite, Arthur Edward 626
 Waterhawk, Don 242
 Watson, James 98
 Weiditz, Hans 554
 Wells, H.G. 122
What Witches Do 628
Wheels of Life 265, 319
White Goddess, The 354
 White, Nelson 630
 White, T.H. 36, 222, 236, 474, 599
 Wicca 25-26, 31, 66
 Wilkins, Maurice 98
 Williamson, Cecil 627
 Willowroot, Abby 102, 171, 236, 242, 465, 558, 597, 631
Witches Abroad 229
Witches Workbook 379
 Witt, Marybeth 633
Wizard of Earthsea, A 41, 195, 298
Wizards and Sorcerers 546
Wizards and Sorcery 54
 Woden 264
Wolfman, The 553
World of Wizards, The 27, 430
 Worth, Valerie 379, 381, 383
Wyand 29
 Wyvern 606
- X**
- Xanadu* 529
 Xango 586
 Xilomanjie 433

Y

Yahweh 73, 274, 519
 Yama 572
 Yemaya 586
 Yesod 520, 522
 Yeti (Bigfoot) 600-601
 Yetzirah 519
 Yggdrasil 564, 566
 Ygraine 617
 Yin-yang 106, 259

Z

Zarathustra 614-615
 Zarpanit 576
 Zarzavaturi, grădină de 178-181
 Zei egipteni 577-578
 Zei
 ~ Babilonului 576
 ~ egipteni 577-578
 ~ greci 578-581
 ~ Olimpului 580
 tărîmul ~ 565-567
 Zeii Babilonului 576

Zeități, mulțumiri aduse 344
 Zeița grădinii 177
 Zeița verde 131
 Zeița-Stea 127-128
 Zell-Ravenheart, Morning Glory 133, 412, 487, 631-632
 Zener, Karl 88
 Zeus 127, 264, 500-501, 529-531, 533, 535, 542, 566, 569, 579-580, 613
 Zilele săptămînii 264-265
 Zinc 462
 Ziua Independenței 363
 Ziua Sfîntului Ioan Botezătorul 362
 Zine 136, 562-563, 593-594
 Zodiac, elemente și semne ale 262-263
 Zodiac, luni și semne ale 267
 Zodiacal, eoni 118-119
 Zohar 519
 Zombi 553
 Zorele 179
 Zorii Aurii, Ordinul Hermetic al 75, 122, 518, 624
 Zoroastru 71, 614
 Za 576



- Florin Gheorghijă - *Lumi invizibile*
Florin Gheorghijă - *OZN eterice*
Raymond Drake - *Astralii în Antichitate. Roma și Grecia*
Raymond Drake - *Astralii din Atlantida*
Florin Iorga - *Cronica „Dosarelor X”*
Florin Gheorghijă - *Fenomenul Valentina*
Raymond Drake - *Astralii din Orientul antic*
Florin Gheorghijă - *Incursiuni în alte lumi*
Noemi Bomher - *Uitata cheie a viselor*
René Lacroix à l'Henri - *Manual de radiestezie. Teorie și practică*
Cornelia Guja (coord.) - *Aurele corpului. Interfețe cu cosmosul* (vol. I)
Cornelia Guja - *Aura corpului uman. Introducere în antropologia individului* (vol. II)
Noemi Bomher - *Scrisul și spiritul. Incursiune în grafologie*
Huguette Hirsig - *Previțiuni pentru secolul XXI. Straniul început al mileniului trei*
Claire Savard - *Palma, numerele și destinul. În căutarea partenerului ideal*
Emilio Salgari - *Minunile anului 2000*
Miyamoto Musashi - *Cartea celor cinci cercuri*
Christiane Fortier - *Incursiune în numerologie*
Robert Clarke - *Noile enigme ale universului*
Pierre Lassalle - *Astrologia și relațiile interumane*
Leonard Oprea - *Cele nouă învățături ale lui Theophil Magus despre magia transilvană*
Tamara - *Tarotul visurilor. Putere, faimă, bani și iubire*
Florin Gheorghijă - *Seniorii cosmosului. Extraterestrii printre noi*
Michèle Perras - *Incursiune în astronumerologie*
Jean-Claude Maric - *Marele secret al zilelor de naștere*
Ted Andrews - *Cum să vezi și să interpretezi aura*
Ted Andrews - *Cum să citești psihicul prin atingere. Incursiune în psihometrie*
Florin Gheorghijă - *Karma și taina reîncarnării*
Ted Andrews - *Manualul vindecătorului. Ghid de inițiere în terapii energetice*
Hazel Dixon-Cooper - *Horoscop, cu dragoste. Ghid astrologic care te învață cum să faci față unei relații de dragoste*
Jon Sandifer - *Astrologie fengshui*
David Pond - *Chakra. Adevărata energie a vieții*
Eileen Connolly - *Tarot : manual de inițiere*
Lyn Birkbeck - *Înțelepciunea astrelor. Știința, dragostea și puterea din astrele tale*
Christian & Miriam Dikol - *Magia neagră și vrăjitoria. Despre facerea și desfacerea vrăjilor , desclece și ritualuri*
Shawne Mitchell, Stephanie Gunning - *Feng shui. Magia luminii*
Roy Stemman - *Reîncarnarea. Povestea vieților trecute*
Richard Webster - *Inițiere în radiestezie. Pendulul magic*

Peter E. Miller – *Inițiere în Yi Jing*
 Carole La Pan – *Magia culorilor. Inițiere în cromoterapie*
 Kirsten M. Lagatree – *Feng shui. Cum să-ți aranjezi casa ca să-ți schimbi viața*
 Jean-Claude Marie – *Secretele astrologiei chineze*
 Kirsten M. Lagatree – *Feng shui la serviciu. Cum să-ți aranjezi biroul*
 Alexandra Beaumont – *Zodiile și personalitatea. Ți-ai găsit bărbatul potrivit ? Compatibilități astrologice*
 Llewellyn George – *Horoscopul de la A la Z*
 Éric Pier Sperandio în colaborare cu vrăjitorul Abraxas – *Inițiere în magia albă și în magia neagră*
 Richard Webster – *Numerologie magică pentru dragoste, noroc și protecție*
 Richard Webster – *Totul despre chiromanție. Personalitate, compatibilități, sănătate, carieră*
 Corrine Kenner – *Cristaloterapie pentru începători. Ghid de folosire a cristalelor pentru vindecare și energie*
 Ted Andrews – *Cabala magică pe înțelesul tuturor*
 Catherine Aubier – *Astrologie previzională pentru începători*
 Mihaela Dicu – *Zodiacul. Cartea semnelor astrale*
 Maria Shaw – *Cum îți găsești sufletul-pereche. Karma și compatibilitățile astrologice*
 Richard Webster – *Autocunoaștere și vindecarea spiritului. Amintirea vieților trecute*
 Oberon Zell-Ravenheart – *Manual de inițiere în vrăjitorie*

în pregătire :

Corinne Morel – *ABC-ul interpretării viselor*

www.polirom.ro

Redactori : Ioana Aneci, Ioana Avădănei
 Coperta : Carmen Parii
 Tehnoredactor : Alexandru Popovici

Bun de tipar : august 2007. Apărut : 2007
 Editura Polirom, B-dul Carol I nr. 4 • P.O. Box 266
 700506, Iași, Tel. & Fax : (0232) 21.41.00 ; (0232) 21.41.11 ;
 (0232) 21.74.40 (difuzare) ; E-mail : office@polirom.ro
 București, B-dul I.C. Brătianu nr. 6, et. 7, ap. 33,
 O.P. 37 • P.O. Box 1-728, 030174
 Tel. : (021) 313.89.78 ; E-mail : office.bucuresti@polirom.ro

Tiparul executat la S.C. LUMINA TIPO s.r.l.
 str. Luigi Galvani nr. 20 bis, sect. 2, București
 Tel./Fax : 211.32.60, 212.29.27, E-mail : office@luminatipo.com
